LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

DOSSIER

STAR WARS: LA SAGA CONTINÚA

MÓDULOS

AQUELARRE

NEPHILIM

MAGIC

ENTREVISTA CON ELISABETH GARFIELD

MAGIC: LAS DUDAS

Y ADEMÁS

DIA DE JOC'95

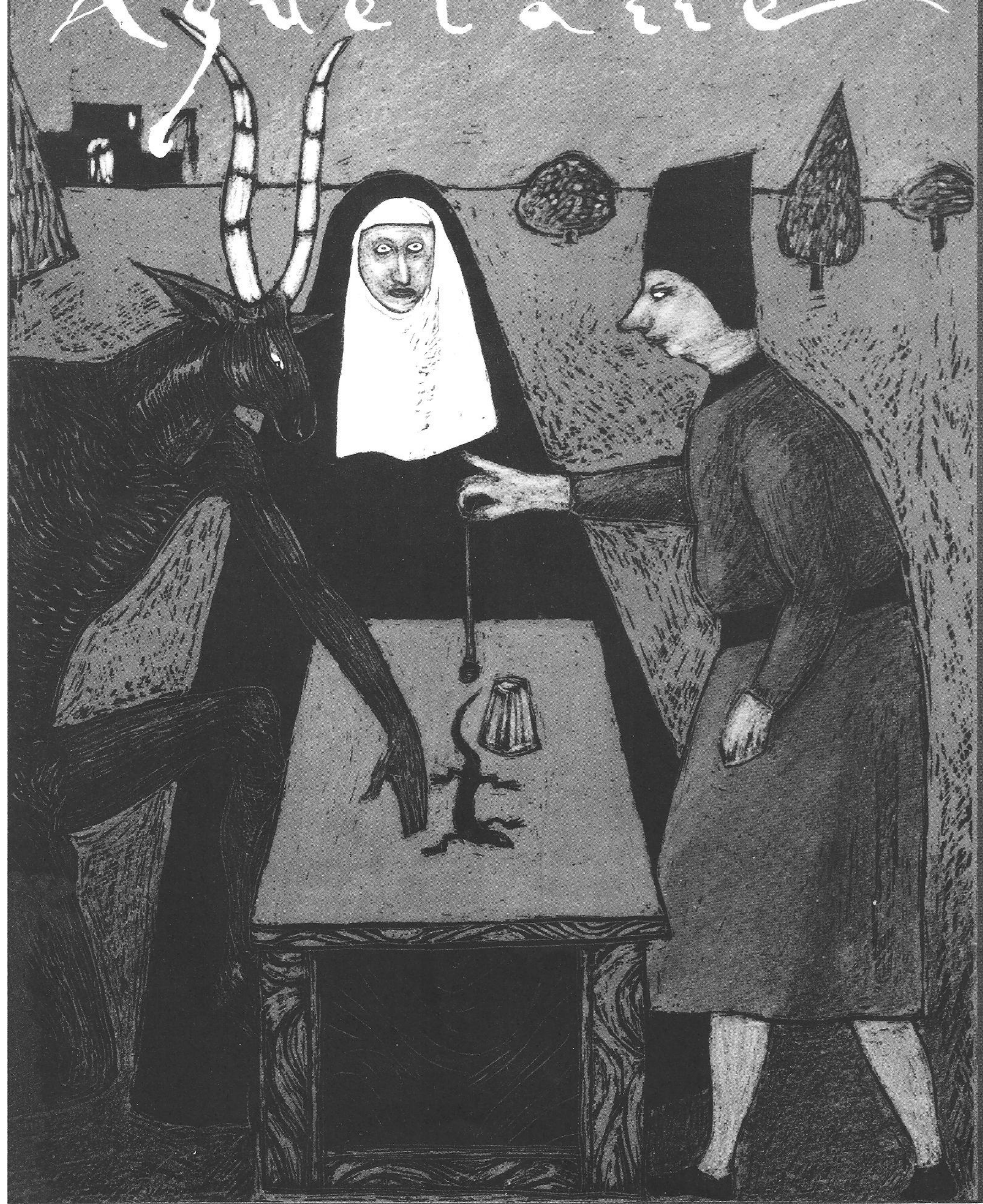
COMANDOS DE GUERRA

47

BIMESTRAL • 400 Pts.

JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



SUMARIO

Lider 47
Mayo 1995

Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–, Eduard García Castro –vocal–.

Director: Eduard García Castro
Co-director: Enric Grau
Redactor Jefe: Daniel Alento
Redactores: Mar Calpena, Francisco Franco Garea
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Jordi Cánovas, Joan Parés, José López Jara, Alex Fernández, Rafa Cama, Salvador Tintoré, David Villanueva, Ricard Ibáñez, Jordi Cabau, Lluís Salvador, Sergio Puertas, José Gracia, Pedro Torres, Guillem Carrillo.
Redacción y administración:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 457 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.L. Recared, 2 - Barcelona
Suscripciones: Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62
Distribuye: JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
D.L.: B-8358-1986
Tirada: 10.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1.973
Edición Argentina
Director: Alejandro Fernández
Redactor jefe: Mónica Torres
Redacción y administración: Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

Quadrivium es un juego de Ediciones Pléyades, Star Wars es un juego editado por JOC Internacional bajo licencia de West End Games, Magic: The Gathering es un juego de Wizards of the Coast, Re Cuor di Leone es un juego de Fabulandia, Comandos de Guerra es un juego de Cronópolis, In Nomine Satanis/Magna Veritas está editado por JOC Internacional bajo licencia de Siroz, Aquelarre es un juego de JOC Internacional, Nephilim es un juego editado por JOC Internacional bajo licencia de Multisim.

EL ESTADO DE LA AFICION

NOVEDADES NACIONALES

Cronópolis

Para antes del verano tienen previsto ofrecerte *Colditz*, que incluirá la pantalla para *Comandos de Guerra* así como una campaña sobre campos militares de prisioneros. Incluirá planos detallados y rigurosamente históricos de los 5 campos más importantes (y entre ellos, por supuesto, el de Colditz), así como información sobre la vida en ellos.

Héroe Agenda incluirá, además de la pantalla de *Superhéroes Inc*, un catálogo de aquellos metahumanos más significativos que operan en Europa, con detalles de sus poderes, historial, carácter, vinculaciones, bases de operaciones, etc...

Y también para antes del verano está previsto que vea la luz *C.I.A.*, una campaña para *Universo* que transcurre durante los años de la Guerra Fría.

Fournier

Sí, es la empresa de las cartas de toda la vida, las del tute, la barisca, el guiñote y el mus. No te extrañe verla en esta sección, ya que ahora se lanza a la arena (y nunca mejor dicho) de los juegos de cartas coleccionables. El producto que tienen previsto ofrecerte en breve es *La Ira del Dragón*, un juego de ambientación medieval-fantástica, con ilustraciones realizadas por prestigiosos ilustradores como Rollo o Segrelles.

La Factoría

Entre mayo y junio verán la luz la *Guía del Jugador*, de *Vampiro*, y el esperado *GURPS*. Si bien se retrasaron y no pudieron estar para *Dia de Joc*, en el momento de cerrar esta edición de LIDER ambos se hallaban a punto para la imprenta.

Entre junio y julio tendrás a la venta *Milwaukee Nocturno*, primero de la serie *Nocturnos* de *Vampiro* que te describirá diferentes ciudades para que ambientes en ellas tus partidas, y *Diablerie en México: el Despertar*, aventura iniciática para el mismo juego.

Y ya sin entrar en fechas, decir que el primer suplemento de la línea *GURPS* que traducirán al castellano será el dedicado a Conan. Respecto a *Earthdawn*, juego de *FASA* que planean traducir al castellano, decirte que aún se retrasará un poco. El formato original del juego, con un manual centrado únicamente en información para el máster y sin elementos de background, y una estructura de fraccionar el material necesario para jugar en diferentes tomos estilo *AD&D* no ha gustado a los responsables de *La Factoría*, que han encargado a los autores del juego que se lo rehagan ligeramente, elaborando un primer manual de entre 300 y 350 páginas que incluya además de reglas, background y información de ayuda para los jugadores, y al que seguirán el resto de tomos, pero con la diferencia de que quien posea este primer manual ya podrá empezar a jugar. Y en eso están.

JOC Internacional

Una vez pasado *Dia de Joc*, esta marca sigue con su producción habitual, centrada en estos dos meses de mayo y junio principalmente en su línea de *El Señor de los Anillos*. En mayo saldrá *Las Frías y Brumosas Montañas*, aventura para *El Señor de los Anillos Básico*. En junio verá la luz *El Imperio del Rey Brujo*, que contiene información y campañas para *SdA*. Entre junio y julio verán la luz dos nuevas aventuras de esta línea, *Monte Gundabad* y *El Mago Oscuro de Ridaur*. Pero el que *Joc Internacional* centre sus esfuerzos en esta línea no quiere decir que deje olvidado al resto de sus productos. Así, entre junio y julio los aficionados a *Star Wars* podrán incrementar su colección con *Espacio Paralelo*, y los más caballerescos jugadores de rol podrán deleitarse con *El Joven Arturo*, la mejor campaña oficial publicada hasta ahora de *Pendragon*.

Kerykion

En mayo debería aparecer *Mistridge*, suplemento destinado a describirte con todo lujo de detalles tanto la Alianza de Mistridge como toda la comarca de Val du Bosque, donde tienen lugar las aventuras oficiales para *Ars Magica* de *Wizards of the Coast*. Entre junio y julio debería ver la luz *La Alianza Rota de Calebais*, una interesante aventura.

M+D

En mayo esperaban ampliar la colección de *Cyberpunk* con el ya anunciado *Chromebook*, la de *Kult* con la pantalla que irá acompañada de tres módulos, y la de *Far West* con unas nuevas pantallas. La anteriores acompañaban a *El Oro de la Unión*, pero como este suplemento está agotado y no piensan reeditarlo, han decidido publicar unas nuevas pantallas que acompañarán a *Logan's Last Stop*, suplemento que mantendrá la mayoría de reglas de *El Oro de la Unión*, pero que incluirá nuevas aventuras. Asimismo, *Inquisición* para *Doomtrooper* también debería ver la luz este mes.

AGENDA

Barcelona, 17 junio

Jornada de Rol en el Coll

Con motivo de la Fiesta Mayor del Coll-Vallcarca, entre los días 10 y 18 de junio, tendrá lugar, el día 17, una jornada rolera en el Casal Jove del Coll (1ª planta), c/Aldea 18.

Organiza la Coordinadora de Entidades Coll-Vallcarca.

Barcelona, 1 al 31 de julio

Actividades del Drac Club

Campeonatos de Jyhad, Magic, AD&D, Civilización, Squad Leader,...

Horario: de lunes a domingo, de 5 de la tarde a 11 de la noche.

Para participar o obtener más información, pasarse por el Drac Club, c/Martí Alsina nº 25 de Barcelona, o telefonear al 420.99.99.

El Puerto de Santa María (Cádiz), 17 al 20 de julio

IV Jornadas de Rol

Organiza Asociación Juvenil Círculo Stonehenge.

Concurso de módulos, torneo de *Magic*, exposición figuras.

Información: A.J. Círculo Stonehenge, Plaza del Polvorista, 3º 3ª, 11.500 El Puerto de Santa María (Cádiz).

Montmeló, Barcelona, hasta 30 de agosto

I Concurso de Módulos del Club Pendragón

Organiza club Pendragón. Entrega de módulos, hasta el día 30 de agosto, en las dos tiendas de *Central de Jocs* de Barcelona, o en el mismo club, c/Vic 30, 08160 Montmeló del Vallés. Los módulos han de tener una extensión máxima de 15 páginas. Hay 5 categorías para los premios: medieval, ciencia ficción, especial (para juegos no incluidos en las otras categorías), premio a la originalidad y Montmeló 1.050 años (ambientados en la localidad de Montmeló). Los ganadores recibirán un lote de libros de juegos.

Más información, telefonead al (93)568.23.56, preguntando por José Miguel o Paco.

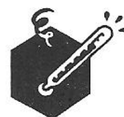
Barcelona, 29 de septiembre al 1 octubre

Cartamania'95

Organiza Club de Rol de la UPC.

Primeras Jornadas de juegos de cartas coleccionables. Campeonatos varios.

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 20 de junio a LIDER, c/. Mallorca 339, 3º 2ª, 08037 Barcelona.

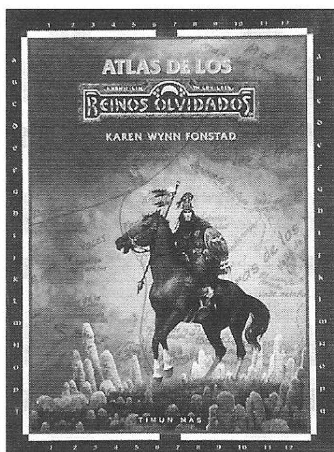


Entre junio y julio planean ofrecerte el suplemento para *Cyberpunk Soldados de Fortuna* y, para *Far West*, *Apache*, suplemento que incluirá información sobre los apaches, así como tres aventuras, 2 de ellas para PJs indios, y la última y más extensa que permite la posibilidad de un grupo de PJs mixto de indios y no indios.

Así mismo, están preparando el suplemento *España 2.020* que te permitirá ambientar tus partidas de *Cyberpunk* en un entorno más cercano, pero tendréis que esperar un poquito, ya que ahora está en fase de elaboración. Después del verano tendréis más noticias de él.

Timun Mas

Esta editorial ofrece a todos los apasionados del *AD&D* el *Atlas de los Reinos Olvidados*, un atlas detallado y magníficamente ilustrado que permitirá a los lectores hacer un amplio y detallado recorrido por los Reinos Olvidados *(Forgotten Realms)*. Su autora es Karen Wynn Fonstad, quien ya nos deleitó con los *Atlas de la Dragonlance* y de la *Tierra Media*.



Yggdrasil Jocs

Con este nombre se presentó una nueva empresa en *Dia de Joc*. Para septiembre, tienen previsto ofrecerte su juego de rol en vivo con ambientación medieval-fantástica. Este saldrá en tapa blanda, ya que está previsto que sea un manual de campo que pueda acompañarte en tus partidas. La actividad de esta nueva empresa no se centrará sólo en la edición de este juego, sino que se están preparando para dotarlo de todos los elementos necesarios para que lo disfrutes a fondo. Al manual básico le seguirán en breve módulos e historias, así como ayuda para jugadores y árbitros. El que lo desee tendrá a su disposición un amplio surtido de accesorios en cuero y látex (espadas, hachas, cotas, escudos...). Y además, organizarán actividades y partidas periódicamente, para que no te entre el mono de jugar. Planean que éstas se desarrollen en las principales ciudades de España (o más concretamente sus alrededores). Por el momento, ya tienen realizada la cobertura de Barcelona y Bilbao.

Zinco

Para los aficionados al *AD&D*, en mayo anuncian *El Manual del Buen Gladiador*, guía para *Dark Sun* con todo lo que debes saber acerca de estos luchadores, y para junio *Fiesta de Goblins (Ravenloft)* y *Los Elfos de Siempre Unidos (Reinos Olvidados)*.

Pero si lo tuyo no son las espadas sino unos buenos implantes futuristas, en junio tendrás a tu disposición *Shadowtech*, suplemento para *Shadowrun* dedicado a la tecnología y a esos aparatitos que tanto nos gustan.

NOVEDADES INTERNACIONALES

Avalon Hill

Los aficionados a *ASL* están de enhorabuena, ya que esta marca anuncia para mayo la aparición de *ASL Solo Rules*, con reglas para jugar en solitario y 14 misiones para que las pruebes, que pueden ser jugadas como si constituyeran una campaña. Para que te sea útil, debes poseer, además del *ASL*, los suplementos *Yanks* y *Beyond Valor*, además de un surtido completo de mapas. Y hablando de mapas, y para este mismo juego, también tendrás a la venta dos nuevos tableros de mapas, uno que representa un terreno rural, con una combinación de bosques, campos de cultivo y un pequeño pueblo, y otro, también rural, pero que representa un complejo agrícola vallado, con grandes campos de cultivo y áreas de maleza.

DaS

De la mano de esta marca italiana nos llega una de las propuestas más nuevas a la vez que intelectuales de los últimos tiempos. Se trata de *On stage!*, un juego que viene subtitulado como "Método de improvisación teatral basado en el mundo de William Shakespeare" ¡Madreeee! Parece que la propuesta está pegando fuerte en su país de origen, aunque la publicación de *On stage!* es todavía muy reciente. Su autor, Luca Giuliano, es uno de los pesos pesados del diseño (de jue-



COMUNIKADO 47

Pasa el tiempo y las estaciones vienen y se van...
La primavera, con la hierba verde que ondea en las colinas y los valles.
El caluroso verano con, el aire caliente que hace temblar el rojizo horizonte en suaves oleadas.
El otoño, con la luna amarilla y las montañas doradas bajo el sol poniente.
El invierno, con su manto nevado que cubre la tierra.[1]

Nada es permanente, estamos en un mundo cambiante y, de la misma manera que la naturaleza, nuestra redacción también cambia. Nuestro Director, Eduard García, nos deja para seguir su ruta profesional en otros ámbitos. Esperamos que todo le salga bien en su nuevo trabajo. Le sustituirá Enric Grau, antiguo rolero que hace poco se ha "descolgado" en el mundo de la creación de juegos con su *Almogàvers*.

Sin embargo, los cambios en el puente de mando no alteran el rumbo de la nave. Y así te ofrecemos en este número un completo repaso a todo lo que fue *Dia de Joc 95*, y al amplio surtido de novedades que allí vimos. Si, ya sabemos que estáis preparando los exámenes, pero ¿es eso un impedimento para que le echéis un vistazo a este número de LIDER?

Estudiosamente vuestra
La Redacción

1. Inspirado en un veredicto del juez Roy Bean de Texas.

gos) italiano, si bien ésa no es su única faceta dentro del mundillo lúdico de la tierra de los spaghetti, pues ha publicado varios libros teóricos sobre el juego de rol y un par de juegos de tablero.

El juego, que funciona a través de un sistema de cartas, permite a los jugadores encarnar a los personajes más famosos de la historia de la literatura para recrear y alterar las obras a las que pertenecen. Los personajes tienen una serie de motivaciones y habilidades para desempeñar, condicionadas a cosas tan distintas como los arquetipos que representan o la respuesta del público. Y esta parece la mejor baza del juego, ya que es tan divertido para los que lo ven como para los que lo juegan.

Acclaim Comics

Esta editorial americana lanza una nueva serie de cómics basada en *Magic*. Se trata de *Fallen Empires*, miniserie de 2 entregas basada en esta ampliación de *Magic*, y cuyo argumento ha sido aprobado por los responsables de *Wizards of the Coast*.

Cactus Games

Nos llegan noticias de que para junio van a poner a la venta *Redemption*, un nuevo juego de cartas coleccionables, en el cual los jugadores lideran una banda de héroes en una serie de combates contra el Ejército de las Tinieblas que mantiene prisioneras a las almas perdidas.

Cardz

Esta compañía que se dedicaba a editar trading cards hará en junio su entrada en el mundo de los juegos de estas cartas con *Hyborian Gates*, en el que la magia se enfrenta la tecnología, y los vehículos a los monstruos. Cada jugador, que controlará una puerta dimensional, lanzará a la batalla héroes, monstruos o tropas con el fin de controlar los universos paralelos.

Fasa

The Falcon and the Wolf es un suplemento para *Battletech* que recoge el enfrentamiento entre los clanes Wolf y Jade Falcon. *Horrors* es una guía para *Earthdawn* que ofrece información detallada acerca de la naturaleza y las actividades de los monstruos que vagan por Barsaive. *Aztlan* es una guía para *Shadowrun* que ofrece información acerca de este reservado país y la siniestra megacorporación que lo rige.

Así mismo, esta empresa ha creado una división destinada a potenciar los productos informáticos basados en sus juegos *Battletech, Shadowrun* y *Earthdawn*. El nombre de esta división es *FIT (FASA Interactive Technologies)*, y su primer producto se espera para 1996. Al frente de su departamento creativo estará Tom Dowd, responsable hasta ahora de la línea *Shadowrun*, que será reemplazado por Carl Sargent, autor free-lance que ha colaborado con *FASA, Games Workshop* y *TSR*.

Deadalus Games

Y más juegos de cartas. En esta ocasión se trata de *Shadowfist*, dedicado al género de las artes marciales, y que incluye a luchadores de kung fu, antiguos brujos, héroes del presente y villanos del futuro. En la elaboración de las cartas han colaborado algunos ilustradores de *Magic*.

Heartbreaker

Bauhaus Sourcebook es una expansión para el universo de *Mutant Chronicles* que explora la historia y la estructura política de esta megacorporación, e incluye nuevo equipo, armas y material de referencia para incluirlos en tus partidas.

ICE

En mayo tendrás a tu disposición las pantallas de *Rolemaster* adaptadas al *Rolemaster Standard System*. Para junio nos ofrecen *Lake-Town*, cuarto suplemento de la serie Ciudades de la Tierra Media, y que se centra en esta ocasión en la Ciudad del Lago, cerca de la que vivía Smaug el dragón.

Ultimate Mentalist Sourcebook es una guía para *Champions* que nos da más detalles acerca de estos personajes, e incluye nuevos villanos, nuevas maniobras de combate mental y nuevas reglas para éste, sociedades secretas de entrenamiento psíquico, y notas de conversión para usar poderes mentales en diferentes sistemas de juego.

Así mismo, para junio nos ofrecerán la reedición de *Silent Death: The Next Millennium*, juego de combate de naves estelares en un universo en el que unos horribles alienígenas han destruido hace poco el Imperio Terrano. También estará a tu disposición un suplemento para este juego, *Renegades: The Espan Rebellion*, que se centra en los nuevos renegados que han surgido del caos político, y luchan por liberarse de sus antiguos señores terranos.

Esta marca sigue a toda marcha, además de todo lo dicho anteriormente, con su proyecto de juego de cartas de la Tierra Media, que se desarrollará a finales de la Tercera Edad. Constará de 268 cartas, y entre los ilustradores figuran un buen número de autores de *Magic*. Está previsto que lo tengan ultimado y listo para septiembre.

Knight Press

Otra marca que debuta en el sector de los juegos de cartas. Esta lo hace con *Realms of Arcana: Dark Dungeon*, en el que cada jugador asume el papel de un personaje fantástico y recorre unos siniestros parajes de su propia creación, llenos de monstruos, tesoros y magia. Los jugadores pueden elegir jugar uno contra otro, o constituyendo un equipo. Se juega con miniaturas, dados de 6 caras, e incluye tres tipos de cartas: Campeones, Territorios y Encuentros. También tendrás a tu disposición en junio la guía oficial del juego, *Adventurer's Guide to Realms Arcana*, que contiene las reglas completas y las estrategias desarrolladas por quienes probaron el juego, así como una lista completa de las cartas para quienes quieran coleccionarlas.

Microprose

Magic: The Gathering Interactive CD-Rom es la versión para tu PC del juego de cartas más popular del momento, y permite la posibilidad de jugar contra el ordenador o contra otros jugadores. Incluye cartas de la edición revisada y 4 expansiones, y permite la posibilidad de coleccionar y cambiar cartas para ir mejorando tu baraja informática. Requiere un 386 o superior, con lector CD-Rom, 4 megas de RAM, Windows 3.1 o MS.DOS 5.0 o versiones mejoradas, gráficos SVGA y ratón.

Moments in History

Para finales de abril tenían previsto lanzar al mercado *Piercing the Reich: The Battle for Aachen*, diseñado por Dirk Blennemann. Este wargame, que utiliza el sistema de *Triumphant Fox* con algunas modificaciones, recrea la batalla por la localidad alemana de Aachen, la primera gran ciudad alemana en el camino de los aliados hacia Berlín, y que tuvo lugar entre septiembre y octubre de 1944.

Y para julio esperaban poder ofrecernos otro wargame ambientado también en la II Guerra Mundial, aunque en esta ocasión teniendo como escenario el Mediterráneo. *Mediterranean Theatre of Operations* integra elementos terrestres, aéreos y navales en un sólo juego, en el que el combate naval recibe una atención privilegiada.. El diseñador es Dave Schueler.

Playtime

Y seguimos con las cartas, ya que las novedades de este sector son innumerables. En esta ocasión se trata de *Jan-Ken-Po*, un juego destinado a jugadores jóvenes que encuentren confuso el reglamento de estos juegos. Las reglas de este juego son realmente simples, ya que han adaptado el sistema de un juego al que todos hemos jugado en nuestra niñez: Piedra, Papel y Tijera.

Talsorian

The Book of Sigils, Magical Orders of New Europa es un suplemento para *Castle Falkenstein* que desvela los misterios iniciáticos de algunas hermandades de hechiceros de New Europa.

La segunda edición de *Cybergeneration* transforma esta guía de *Cyvberpunk* en un juego jugable por sí mismo. *Algol* es un suplemento para *Mekton Z*.

TSR

Como de costumbre, un buen montón de novedades que presentar, así que iremos por partes. Para *Blood Wars*, su juego de cartas ambientado en *Planescape*, anuncian *Factols&Factions*, que incluye los líderes, legiones y demás detalles de las sociedades secretas de la Ciudad de las Puertas en el centro de los planos. Para su otro juego de cartas, *Spellfire*, presentan *Spellfire Reference Guide: Master of the Magic*, una guía completa con la última edición de las reglas, y todo lo que necesitas conocer acerca de este juego.

La *Encyclopedia Magica*, serie basada en los dos suplementos *Magic Encyclopedia* aparecidos en 1992, llega a su tercer volumen. Esta colección recoge todos los objetos mágicos de *AD&D* aparecidos en los diferentes volúmenes del juego, y adaptados a la segunda edición del mismo. *Player's Option: Combat&Tactics* recoge un buen número de reglas opcionales, tales como críticos, daño y reparación de armaduras, nuevas armas y equipo, artes marciales,...*Castle Sites* es un tomo lleno de planos de castillos, mostrando sus exteriores, plantas, funciones y habitantes.

Y ahora entremos en los mundos del *AD&D*. Para *Forgotten, Sword of the Dales*, primero de la serie de módulos que estarán ambientados en Dales. Para *Mystara, Mark of Amber*, aventura que incluye un CD. *Ravenloft* ve ampliada su colección con *Circle of Darkness*, en el que los jugadores deberán enfrentarse a una criatura superpoderosa, *Chilling Tales*, colección de aventuras cortas, y *A Light in the Belfry*, primera aventura de esta ambientación que incluye un CD lleno de terroríficos efectos sonoros. *Beyond the Prism Pentad* es una guía para *Dark Sun* que permite a los másters realizar todos los cambios de background surgidos tras el ciclo de novelas *Prism Pentad*. Finalmente, *Planescape* se amplía con *The Factol's Manifesto*, una guía de todas las facciones, y *In the Cage: A Guide to Sigil*, que detalla Sigil, la Ciudad de las Puertas.

West End

Indiana Jones and the Golden Vampires es una aventura de *Indiana Jones* que traslada a los PJs al Chinatown de los años 30, para combatir un culto de vampiros del Lejano Oriente. La serie se amplía además con *Indiana Jone's Lands of Aventure*. *Bloodshadows*, por su parte, incrementa su línea con *Padarr*, suplemento que describe la ciudad de Padarr, una antigua ciudad pirata que no parece haber cambiado demasiado.

Star Wars se amplía con *Alliance Intelligence Reports*, dedicado a describir todos aquellos enemigos de la Alianza que no llevan uniforme, o sea, traficantes de esclavos, cazadores de recompensas, políticos radicales, etc...

Species es un nuevo juego de rol basado en la película del mismo título. Unos mortíferos alienígenas que pueden cambiar de forma se han perdido en la tierra, y los humanos se han convertido en su presa preferida. La película de la *MGM* está protagonizada por Ben Kingsley, Forest Whitaker y Michael Madsen, mientras que los efectos visuales corren a cargo de H.R. Giger, el responsable de esta parcela en *Alien*. Aún no se ha estrenado en nuestro país.

White Wolf

Halls of the Arcanum y *Fragile Path:Testaments of the First Cabal* son suplementos para *Mage*. *Wraith* se amplía con la *Wraith Players Guide* y *The Quick and the Dead*. *The Last Supper* es una aventura para *Vampire* en la línea de los productos para adultos de *Black Dog*. *Glass Walkers Tribebook* es el sexto libro de tribus de *Werewolf*, mientras que *Savage Attack: A Player's Guide to Rage* es una guía oficial para el juego de cartas inspirado en *Werewolf*, *Rage*.

Finalmente, *Changeling: The Dreaming* es el quinto juego de la serie *Storyteller*, y te introduce en el reino secreto de las hadas y duendes en la Tierra.

Wizards of the Coast

Para alegría de los amantes de *Ars Magica*, dos novedades. Por una banda, *House of Hermes*, que detalla hasta 12 linajes de magos, incluyendo su política, filosofía y conocimientos mágicos. Y por la otra, la revisión de *Faeries*, que incluye más material acerca de las hadas en Europa.

3W & Cosi

3W al parecer sufre últimamente de problemas financieros. Su estrategia para hacerles frente ha sido una alianza con *COSI*, una reciente marca alemana, con la cual ha sacado en estrecha colaboración tres reediciones de viejos juegos de *Avalon Hill* y *People's Wargames*, en ambas lenguas. Hablamos, en concreto, de *Panzerkrieg*, el clásico juego de *Avalon Hill*, que cubre el frente ruso y que incluye 8 escenarios, *Last Battles: East Prussia 1945*(reedición *1983 People's*), que cubre a nivel divisional los últimos días del frente ruso del Tercer Reich (recomendable sólo para muy aficionados, dada la gran descompensación existente entre bandos y no por su complejidad que es media) y *Aachen*, reeditado de *People's* también y que recrea la toma de esta ciudad alemana por los aliados a finales de la guerra. Este último es probablemente el más complejo, cuenta con 500 fichas divididas en unidades a nivel compañía/batallón y con 4 escenarios.

REVISTAS

Urza Especial nº1



Coincidiendo con *Dia de Joc 95*, esta revista dedicada a los juegos de cartas coleccionables nos sorprendió con su primer número especial, dedicado a *Magic*. Este número, de utilidad especialmente para coleccionistas y cazadores de cartas raras, te muestra ilustraciones de todas las cartas retiradas de la *Unlimited Edition*, así como de un buen número de las cartas correspondientes a *Arabian Nights* (no incluye las cartas reeditadas en la edición revisada) y *Antiquities*, además de todos los artefactos de *Legends*. La revista incluye la explicación de cada carta y para que tipo de mazo es aconsejable. El resto de series de *Magic* irá incluido en próximos especiales de *Urza*.

FANZINES

Camelo'T

Los flamantes ganadores del premio LIDER al mejor fanzine, otorgado en *Dia de Joc 95*, vuelven a la carga con el ejemplar número 5 de su publicación. En esta ocasión nos obsequian con un artículo sobre los magos en *MERP* que incluye una nueva lista de hechizos, módulos de *MERP*, *Pendragón* y *Aquelarre*, y un interesante juego de mesa de temática deportiva: Vuelta Ciclista (de Segovia tenían que ser, Aupa Perico). Si te interesa conseguirlo por 175 pesetas, sólo tienes que escribir a VAE VICTIS, Apartado de Correos 242 de Segovia.

Ciclopeo

Ya tenemos en nuestras manos la segunda entrega de este fanzine, que incluye módulos de *Warhammer*, *Pendragón* y *Traveller*, así como una extensión sobre torturas melniboneses para *Stormbringer*. Su precio es de 275 pesetas, y los interesados en conseguirlo pueden escribir a Ciclopeo, c/Arto. Tioda 6, Principal D, 33.012 Oviedo (Asturias).

El Juglar

Directamente desde Málaga nos ha llegado el número 0 de este fanzine, de muy buena pinta. Este número incluye una ayuda para ambientar tus partidas de *Pendragón*, nuevos personajes para el juego antes citado y para *Aquelarre*, y módulos de *Aquelarre*, *El Señor de los Anillos*, *La Llamada de Cthulhu* y *Star Wars*, además de un artículo en el que se hace un recorrido por el panorama rolero en Málaga. Su precio es de 275 pesetas, y si quieres conseguirlo tienes que escribir a Grupo Rolero y Fanzine El Juglar, c/Segura 3, 4° C, 29.007 Málaga.



El Engendro

El tercer número de este fanzine incluye un módulo de *La Llamada de Cthulhu* y dos de *Rolemaster*, así como una ayuda sobre curación de heridas en *AD&D*. Su precio es de 100 pesetas, y si te interesa conseguirlo sólo tienes que escribir a Cofradía Crudelroth, c/Vidal y Guasch 7-11, 08033 Barcelona.

Necromancia

El número 3 de este fanzine ha mejorado mucho en su presentación, y su contenido mantiene el nivel de los números anteriores. Incluye un artículo sobre *Mage*, ayudas de juego para *Blood Bowl* y *Star Wars*, y módulos de *Warhammer Fantasy RPG* y *Aliens*. Cuesta 275 pesetas y puedes solicitarlo a Club de Rol y Simulación Orden Esotérica de Innsmouth, Alejandro Alvarez, c/Asturias 9, 11° B, 33.206 Gijón (Asturias).

ADT

Este número del fanzine que elaboran los miembros del club ADT de Reus (Tarragona) está centrado en el terror, y ofrece módulos de *La Llamada de Cthulhu, Ragnarok* y para su juego *Las Garras del Dragón*. Cuesta 250 pesetas, y si lo quieres tienes que escribir a David Jiménez López, Avenida Països Catalans 24, 7° A, 43.202 Reus.

El Hígado de Denis

Los amigos del club Wolfriders de Sabadell han empezado otra liga de *Blood Bowl* y, como no, han vuelto a la carga con este fanzine en el que comentan las incidencias de su competición, con su habitual dosis de buen humor y sangre. Su precio es de 200 pesetas. Mención aparte merece el dossier que han elaborado con las reglas de su competición, adaptando reglas del *Companion* y el *Star Player*. Indispensable si quieres organizar tu propia Liga de *Blood Bowl*. Si quieres conseguir la revista o el dossier, sólo tienes que escribir a club Wolfriders, Via Augusta 4, 11° A, 08.026 Sabadell (Barcelona).

ACTUALIDAD

Gen Con'95

Ya tienen fecha la edición de las *Gen Con* de nuestro país de este año. Serán, en concreto, el fin de semana del 3 al 5 de noviembre, y se realizarán, tal como la edición del pasado año, en las Drassanes de Barcelona. La entrada costará 500 pesetas, y el abono para los tres días 1.200 .Para más información, puedes escribir al Apartado de Correos 37.127 de Barcelona (CP 08.080).



ACTIVIDADES

San Pepito'95

En el marco de estas jornadas culturales realizadas en Málaga y dedicadas al ocio en general también tuvo su espacio el mundo de los juegos de rol. Concretamente, entre el 7 de marzo y el 10 de marzo se desarrollaron las actividades roleras de esta actividad, a cargo de diversos clubs de la ciudad.

Rosa Negra

El día 6 de abril tuvieron lugar en el I.B. Lancia de León las Primeras Jornadas Rosa Negra, en las que la actividad principal fue jugar a rol, sin olvidar las figuras de plomo ni el *Magic*.

Rol en Segovia

Organizadas por el club Vae Victis, tuvieron lugar entre los días 8 y 9 de abril las VI Jornadas de Rol, Simulación y Estrategia, en el patio de los cristales del I.N.B. Mariano Quintanilla. Las jornadas incluyeron el Primer Campeonato Provincial de *Battletech,* además de campeonatos de otros juegos como *Blood Bowl, Cruzada Estelar,...* Así mismo, se jugaron multitud de partidas de exhibición e iniciación, y se desarrolló una partida de rol en vivo.

Alfheim en Barcelona

Entre los días 19 y 30 de abril tuvieron lugar unas jornadas en el Centro Cívico Matas i Ramis, organizadas por el club Alfheim, en las que hubo una mesa redonda con la presencia de Ricard Ibáñez, una exposición sobre el mundo del rol, un campeonato de *La Llamada de Cthulhu*, un concurso literario y un campeonato de pintado de figuras.

Jornadas de El Señor de las Pulseras

Este club organizó entre los días 20 y 22 de abril unas jornadas en el Casal de Gandía, con partidas de casi todos los juegos roleros editados en castellano, y en las que por supuesto no faltó el *Magic*.

CLUBS

CD-ROM

Anunciamos la creación del primer club de rol de la E.T.S.I. de Telecomunicación de Madrid. Están deseosos de ampliar el número de socios con gente activa que no sólo quiera jugar, sino también organizar un montón de actividades. Su dirección es CD-ROM, Avenida Complutense s/n, Ciudad Universitaria, 28.040 Madrid.

Kaximba

Club mallorquín con una treintena de socios que juegan a casi todo lo publicado en España y organizan un rol en vivo al mes (más o menos). Disponen de local propio y desean ampliar el número de socios. Interesados escribir a Klub de Rol y Simulación Kaximba, c/Barón de Pinopar 20, Entresuelo, 07.012 Palma de Mallorca (Baleares).

Despertaferro

Club de Vilanova i la Geltrú compuesto por jugadores jovenzuelos, con local y abierto a todo aquel que se quiera apuntar. Montan partidas principalmente los fines de semana. Interesados escribir a Oriol Montesó, Rambla Pirelli 80-82, Atico 2ª, 08.800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona).

Despertaferro



Cthulhu a la gallega

Os presentamos a 7 roleros sevillanos amantes de la buena mesa y las emociones fuertes. No disponen de local propio, aunque están dispuestos a admitir nuevos socios, sobre todo si dominan el *AD&D* o *El Señor de los Anillos* (juegos que no conocen). Interesados escribir a J. Fernando Martín Ramírez, Avenida de Andalucía 46, 41.700 Dos Hermanas (Sevilla). Postdata: Cuando tengáis listo vuestro juego, ¿por que no nos lo enviáis para nuestro concurso de juegos de club?. Ah, no os olvidéis del logo.



DESAFIOS

Club de rol Centauros de Hansen desea **entrar en contacto** con otros clubs de España para intercambiar módulos, ideas, etc... Interesados escribir a Club Centauros de Hansen, I.B. Félix de Azara (Sala de Alumnos), c/Ramiro I s/n, Bombarda-Monsalud de Aragón, 50.010 Zaragoza.

El grupo de Rol IGABRUM "KEMEN-AMARTH" venido de Tierra Media y formado por 5 aventureros y un goblin con reuma quiere **contactar** con roleros/as de la Comarca para cumplir nuevos objetivos (fanzine, jornadas, buscar local...). Interesados escribir al grupo de rol IGABRUM, apartado de correos 25, 14.940 Cabra (Córdoba).

Club Dolem desea **contactar** con todos los **clubs de Córdoba** y el resto de España, para organizar cosas juntos. Interesados escribir a Alvaro Castro, c/Rioseco 86, 14.700 Palma del Río (Córdoba).

El club de rol en vivo Espada y Brujería **busca nuevos aventureros** en la zona de Bilbao-Vizcaya. Todos aquellos interesados en formar parte de un club estable dedicado a jugar al rol en vivo de ambientación fantástico-medieval podéis poneros en contacto con nosotros escribiendo a Unai Ruiz Lacasa, Club Espada y Brujería, c/Menéndez y Pelayo 6, 6º C, 48.004 Bilbao.

Busco gente para hacer una partida de **Diplomacy por correo**. Interesados escribir a Yosu de Andrés, c/Sancho el Sabio 19, 7º Izquierda, 20.010 San Sebastián.

Necesito material para *Ragnarok*, opiniones, consejos, ideas, dibujos, módulos, anécdotas, modos de juego, preferencias, manías, quejas, criaturas (sólo de papel, algunos bichos no aguantan muy bien al cartero), nuevas reglas, etc...Cuanto se os ocurra y estiméis de valor para este juego, ya sea de primera o de segunda edición. Las primeras trecientas mil cartas recibirán gratis (los sellos van por mi cuenta) un wonderfuloso módulo de *Ragnarok* de creación propia, así como una estaca matavampiros de ergonómico diseño, fácil manejo, funda para su transporte, y que es madeintaiwan...(aunque mejor olvidemos lo de la estaca...). El material enviado se destinará a la **creación de un fanzine** para *Ragnarok*. Escribid a Joaquín Frías Cortés, "Fanzine Ragnarok", c/Valencia 11, 46.260 Alberic, Valencia.



MERCADILLO

Vendo *Ragnarok, Elric!, Shadow World Master Atlas* (2ª edición), *Warhammer 40.000* (Edición *Alfil*) y *Rolemaster Companion VI*, todo en buen estado. Llamar al (91)719.02.23, por las mañanas o de 22.30 a 23.30, y preguntar por Daniel.

Vendo *Alexander (GMT)*, nuevo, por 3.000 pesetas, *The Speed of Heat (Clash of Arms)* por 3.500 y *Longest Day (AH)*, nuevo y sin destroquelar, por 11.000. Interesados llamar a José Manuel, al teléfono (93)203.59.06.

Vendo nuevos los juegos de *Avalon Hill Magic Realm* (4.500 pesetas), *Titan* (4.500 pesetas, así como el *RuneQuest Básico* (1.500 pesetas), también nuevo, y la colección de la revista *Alea* (sin juego encartado) del número 1 al 19 (excepto los números 2 y 5) por 5.000 pesetas. Interesados llamar al (91)773.17.57.

Vendo pistola de aire comprimido para jugar a *Killer*. Seminueva, únicamente la he utilizado en un par de ocasiones. Dispara bola de plástico de 6 mm. Modelo BERETTA M92F (la de John Mcleine en "La Jungla de Cristal", la de "Lethal Weapon"), escala 1/1. Y por sólo 2.500 pesetas. Interesados, escribid a Joaquín Frías Cortés, c/Valencia 11, 46.260 Alberic (Valencia).

Compro módulos (en castellano) de *El Señor de los Anillos*, en fotocopias u original, a un precio aceptable. Escribir a David Fuentes, c/Francisco Moragas 92-96, 1º 3º 08.921 Santa Coloma de Gramenet (Barcelona), o llamad al (93)466.09.59.

Vendo *Star Wars* y *Star Wars La Guía* (1.500 pesetas); *Guía 1:Nueva Esperanza* y *Suplemento de Reglas* a 800 pesetas; También vendo las tres aventuras a 500 pesetas. De la segunda edición de *Star Wars*, vendo el libro de reglas (un poco gastado, 1.600 pts.), la Guía rebelde (nueva, 1.500), *Fragments of the Rim* (muy nuevo, 800), todo en inglés. De *Elric!*, vendo el libro de reglas (algo gastado, 1.000), *Melniboné* (nuevecito, 2.000), *Fate of Fools* (nuevo, 700) y *The Bronze Grimoire* (nuevo, 700). Sólo para Barcelona y alrededores. Interesados llamar al 395.30.31 y preguntar por Pere o escribid a Pere Torra, c/Prat de la Riba 53, Badalona (Barcelona).

Última copa
Carta abierta de despedida

Barcelona, a 10 de mayo de 1995

Llevo tres días intentando regatear este último asalto. Empiezo, e inevitablemente vuelvo a apagar el ordenador. Pero esta vez, las amenazas de nuestro querido y odiado hombre del látigo son tajantes, o sea que de hoy no pasa.

Pero el estar resuelto a ello no quiere decir que encuentre palabras con las que contároslo: en fin, que hasta siempre.

Cuando en verano de 1990 se me encargó que me hiciera cargo de la revista, recorrió mi espina dorsal una extraña mezcla de orgullo y miedo. Yo no era un asiduo lector de LIDER, lo confieso. Pero era jugador, y LIDER era un punto de referencia ineludible para toda la afición del país. Además, yo ni formaba parte del panteón de gurús "de la primera generación", ni tenía un birrete de la Guardia de Napoleón en el comedor de mi casa. Era solo un apasionado devorador de juegos de rol con afición a escribir. Sabía que pasaría a ser considerado por unos intruso y por otros mesías, tan solo por tomar las riendas de un proyecto huérfano porque las revistas del corazón transformaron a Pepe López Jara en emigrante de lujo.

Y, como quien no quiere, han pasado cinco años, que además han configurado el asentamiento de nuestra afición. Han dado un buen tumbo al retrato robot del grueso de la afición: del campus universitario al patio del colegio. Han basculado las tendencias: de los tableros hexagonados a las cartas coleccionables. Y, sobre todo, han sido los años del auge y popularización (en el mejor sentido del término) del juego de rol.

Hemos pasado un tiempo navegando en solitario, y hemos compartido regata, incluso con algunos barcos pirata. Hemos perseguido, compartido y, sobre todo, aprendido de tres generaciones de jugadores. Y hemos constatado que es posible hacer una revista con la ilusión de la gente que juega y sus ganas de compartir su experiencia. Porque LIDER siempre ha sido fruto de la afición, y la respuesta que nos ha llegado de ella, ya sea en forma de colaboraciones o cartas de ánimo, ha sido la fuerza que nos ha impulsado a mantener vivo el deseo de no faltar cada dos meses (semanita arriba o abajo) a nuestra cita. Y no creo pecar de soberbia si digo que LIDER sigue siendo hoy en día una referencia para la afición. Y estamos a las puertas del LIDER 50.

Esto, veis, si que reconozco que me duele, porque me hacía una ilusión tremenda esta gran celebración que deberá ser, sin duda, nuestro "cincuentenario". Me compensa la confianza que bien merece el consolidado equipo de redacción y quien recoge las riendas, Enric Grau, un hombre con tantas muescas en los dados como pelos en la cabeza (y en los de nuestra generación esto ya empieza a ser un mérito).

¿Y por qué cuelgas la pluma, querido Francis? Pues ni por agotamiento, ni por falta de fe en el proyecto, ... ni por una rebelión a bordo. Lo que me ha movido de este puente (por seguir con símil marinero) ha sido precisamente la fe en la trayectoria marcada por la revista. Desde el mes de junio pasaré a trabajar en una de las firmas del sector (en *Joc Internacional*, para los curiosos), y creo firmemente que ambos cargos son incompatibles. Muchos habréis oído proclamas sobre la tan cacareada "independencia" de las revistas. Muchos me habíais pedido también con insistencia que saliera al paso de ellas. A mi me gusta hablar con hechos y, humildemente, creo que este es un ejemplo de ello.

La verdad es que, aunque cargados de anécdotas y recuerdos, estos cinco años que hemos estado juntos se me han pasado volando. Y éste, no lo dudéis, es un momento triste. A pesar de todo no me voy muy lejos: nos seguiremos viendo las caras (probablemente incluso más que antes). Además, no creo que me sea tan fácil escaparme del látigo de Dani, y probablemente me seguiré asomando por estas páginas. Pero ahora como uno más de vosotros.



En fin, a todos, lectores, colaboradores, editores, amigos e incluso a los pocos que (para mi incomprensiblemente) os habéis autoproclamado "enemigos", compañeros de trayecto en suma, un abrazo. Siempre he creído que vale la pena el empeño que hemos puesto, que estamos poniendo a diario, en este nuestro mundo de fantasía.

Por vosotros, mi última copa.

Eduard García

TEMAS CANDENTES DEL MUNDO DEL ROL OS PRESENTA EN ESTA OCASIÓN EL DIVERTIDO JUEGO

¿DÓNDE ESTÁ TRASGO?



A primera vista

Coincidiendo con Dia de Joc'95 han salido al mercado un buen número de novedades. A alguna de ellas le dedicaremos ahora una especial atención. La serie Aquelarre se amplía con Rincón, mientras que Almogàvers es el primer juego de rol editado directamente en catalán, obviando el paso hasta ahora previo de la edición en castellano. Cronópolis nos alegra la vista con Superheroes Inc, mientras que el equipo creativo de Ludotecnia sigue con la línea de Piratas. Pero no olvidemos lo que nos llega de fuera. La Encyclopedia Cthulhiana es un libro imprescindible para los amantes del mundo de Lovecraft, mientras que Moments in History nos obsequia con A Famous Victory, wargame ambientado a principios del siglo XVIII.

por la Redacción

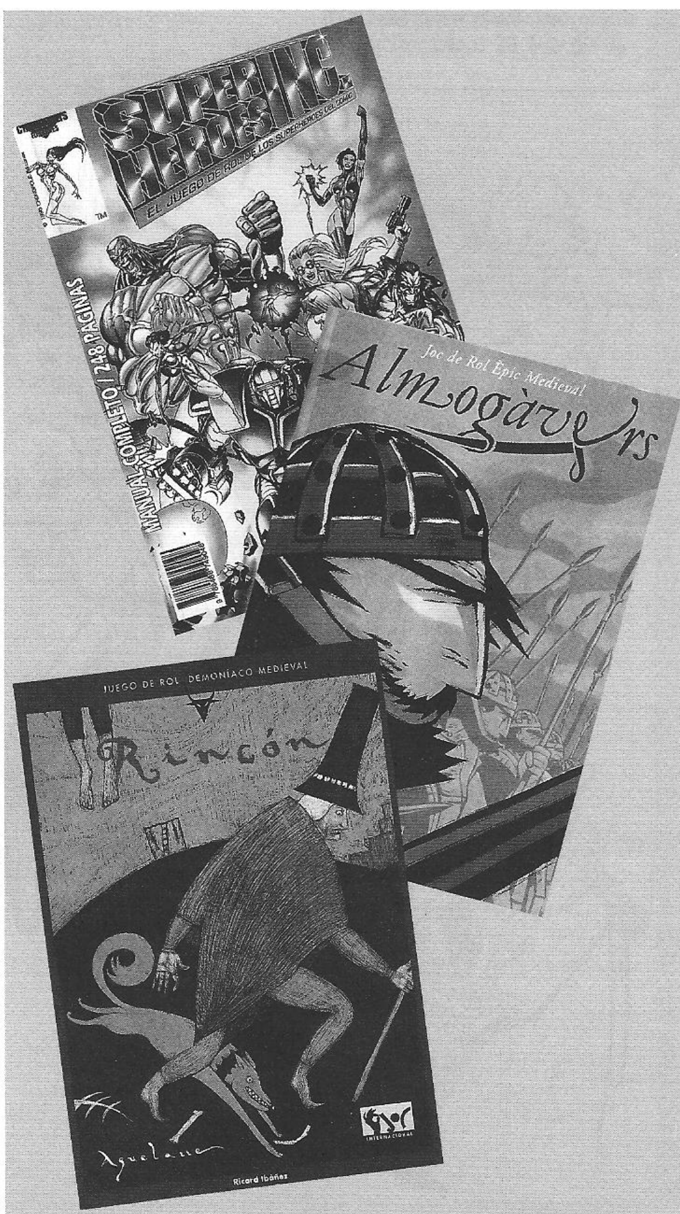
Superhéroes Inc.

Una de las novedades presentadas en *Día de Joc* vino de la mano de *Cronópolis* con su *Superhéroes Inc.* El juego en cuestión está presentado en un formado muy poco común entre los juegos de rol, que intenta imitar el utilizado en los cómics de superhéroes. Dejando aparte el hecho de que quizá sea un poco difícil guardarlo con los demás juegos de rol, lo que no se puede negar es que así resulta mucho más fácil de leer y utilizar. Los dibujos interiores y la portada han sido realizados por el dibujante Rafa Garrés, con un estilo que puede gustar más o menos dependiendo de lo clásico que sea uno, aunque es innegable que respiran un aire a cómic americano actual inconfundible.

Superhéroes Inc. está ambientado en 1999, un futuro cercano en el que el mundo que hoy conocemos ha sufrido algunos cambios, y en el cual siempre han existido, de una u otra forma, superseres que combaten del lado del Bien o del Mal. Como juego de rol creado y desarrollado íntegramente en España existe la posibilidad de jugar aquí, en nuestro país y en nuestras ciudades conocidas. En un principio esto quizá pueda resultar un tanto ridículo al lector avezado de cómics de superhéroes que siempre ha visto como éstos se liaban a mamporros casi exclusivamente en los Estados Unidos, aunque una vez superado esto resulta de lo más divertido y gratificante tener una superpelea en la Plaza Catalunya de Barcelona o en el Parque del Retiro de Madrid.

Superhéroes Inc. inicialmente estaba anunciado como un suplemento para *Universo*, el juego de rol multiambiental creado y editado también por *Cronópolis*, pero la edición que han sacado al mercado incluye en un mismo libro ambientación y reglamento. Sobre éste ya hemos dicho que es el de *Universo*, con unos pequeños cambios para adaptarlo a un mundo en el que cualquier hijo del vecino puede levantar un coche y hacer albóndigas con él. Incluye una lista de 51 poderes entre los que se encuentran algunos tan típicos como volar, invulnerabilidad o invisibilidad, y otros no tan comunes como explosividad o fusión; y si los hubieran ordenado alfabéticamente todos se lo agradeceríamos. En lo que respecta a personajes los diferentes tipos existentes son: dioses, mutantes genéticos, mutantes inducidos, magos, tecnificados, no humanos, guardianes, justicieros y expertos en artes marciales.

Como conclusión podemos decir que *Superhéroes Inc.* es un juego de rol de superhéroes sencillo y sin pretensiones, con una ambientación bastante bien trabajada. Quizá la sencillez de su reglamento sea a veces demasiado excesiva (el combate no explota todas las posibilidades de los poderes) y falten algunas reglas y datos (¿qué daño sufre un superhéroe cuando le tiran encima un trozo de edificio?), pero esto no debería suponer un problema insalvable para un DJ que tenga un poco de sentido común y sea mínimamente competente. Ahora sólo falta esperar a que *La Factoría* publique su *Superhéroes Unlimited*, para hacer las inevitables y odiosas comparaciones.





Almogàvers

Entre las múltiples novedades que aparecieron en *Día de Joc* se encuentra *Almogàvers, joc de rol èpic medieval* (*Almogávares, juego de rol épico medieval*), un juego de rol autóctono. *Almogàvers* no es el primer juego de rol publicado en catalán por *Joc Internacional*, pero sí el primero en hacerlo sin previamente haber sido publicada su versión castellana. Como su propio nombre indica, *Almogàvers* es un juego ambientado en la época de los almogávares, tropas mercenarias al servicio de la Corona de Aragón, y los personajes serán mayoritariamente almogávares o personas que, de una u otra manera, están relacionados con ellos más o menos directamente.

El sistema de reglas se basa en una tabla universal, en la que se cruzará el resultado de 1D20 y el nivel de la habilidad, conocimiento o característica utilizada para llevar a cabo la acción. Esto nos dará el grado de éxito (indicado en forma de tonalidades de gris, cuanto más oscuras mejor). En conjunto es un reglamento completo y compacto, aunque no es precisamente sencillo y fácil de utilizar. El combate sigue la tónica del sistema de resolución de acciones: también es bastante completo y complicado. Muestra de ello es la división de los golpes en altos, medios, bajos y generales, y la del daño en tajo, penetración y golpe, con sus correspondientes tablas tamaño página para saber qué consecuencias puede originar un ataque especialmente bueno. También hay unas reglas para controlar la magia y la alquimia, cuatro aventuras y un bestiario medieval dividido en animales normales, animales fantásticos y criaturas mágicas.

Almogàvers es un juego que tiene algunos puntos en común con *Aquelarre*, ya que más o menos ambos están ambientados en la misma época, pero esto no debe confundirnos ya que este último está más orientado a las aventuras de grupos de personajes independientes, mientras que el primero parte de

RANKING

JUEGOS DE ROL

juegos puntuados 66

1º	El Señor de los Anillos	1.225	=
2º	Advanced Dungeons &Dragons	1.102	=
3º	La Llamada de Cthulhu	986	=
4º	Star Wars	965	=
5º	Kult	735	+
6º	Cyberpunk	662	+
7º	Vampiro	500	+
8º	Shadowrun	349	-
9º	RuneQuest	21	-
10º	Nephilim	297	+
11º	Rolemaster	250	=
12º	Fanhunter	235	=
13º	Aquelarre	208	=
14º	Almogàvers	150	+
15º	In Nomine Satanis	118	-
16º	Comandos de Guerra	101	+
17º	Ragnarok 2ª edición	85	+
18º	Stormbringer	77	-
19º	Paranoia	72	-
20º	Superhéroes Inc.	72	+

JUEGOS TEMÁTICOS

Juegos puntuados 57

1º	Magic	2.332	=
2º	Star Trek	910	=
3º	Spellfire	702	=
4º	Doomtrooper	675	=
5º	Jyhad	435	=
6º	Battletech	193	=
7º	Civilización	175	=
8º	Echelons of Fire	173	+
9º	Blood Wars	150	+
10º	Warhammer Fantasy	143	-
11º	Dungeon Strike	141	=
12º	Diplomacia	132	=
13º	El Golpe	122	=
14º	Galactic Empire	116	-
15º	Dixie	111	+
16º	Heroquest	106	=
17º	Empires in Arms	98	=
18º	Circus Maximus	77	=
19º	Cruzada Estelar	61	=
20º	Fantasy Warrior	50	=

WARGAMES

Juegos puntuados 63

1º	ASL	375	=
2º	World in Flames	355	=
3º	Squad Leader	331	=
4º	Britain Stands Alone	290	=
5º	Ardennes	285	=
6º	Alexander de Luxe	283	+
7º	SPQR	277	=
8º	Caesar	244	-
9º	Harpoon	222	=
10º	Advanced Third Reich	200	=
11º	Third Reich	189	=
12º	Afrika	158	=
13º	Aachen	122	+
14º	Longest Day	108	+
15º	Command Decision	101	=
16º	Panzerkrieg	97	+
17º	Pacific War	88	-
18º	1807	71	+
19º	Waterloo	60	-
20º	East Prussia 1945	50	+

Este ranking ha sido realizado con la colaboración de las tiendas Joc Internacional.

la base que los personajes tendrán algo que ver con los almogávares si no son eso mismo.

Rincón

Ya tenemos un nuevo retoño de la saga *Aquelarre*. *Rincón* es una recopilación de módulos, con un factor en común: todos ellos transcurren en un pequeño valle apartado del resto del mundo. Es la primera aproximación de Ricard Ibáñez al mundo rural en la España medieval, al tiempo que ofrece a tus PJs la posibilidad de establecerse y prosperar en un sitio fijo, y dejar así de dar tumbos de un lado para otro (sí, ya sabéis, el hombre que no echa raíces...). La procedencia de los módulos que componen *Rincón* es muy diversa, y nos enorgullece que algunos de ellos ya hayan visto la luz con anterioridad en las páginas de nuestra revista. Pero este suplemento no se compone sólo de módulos, sino que incluye unas nuevas reglas a la hora de hacer personajes. Establece la posibilidad de que tus PJs tengan dos profesiones en lugar de una, y les permite salirse de los límites de edad que marca el reglamento básico (17-22 años). Ahora, si tú lo deseas, puedes jugar con un crío de 12 años o un "abuelete" de 40. Incluye, así mismo, unas reglas para hacer negocios e intentar prosperar (o arruinarse) haciendo inversiones, sea en el comercio o en bienes inmuebles (el terruño).

La Costa del Dragón

La Costa del Dragón es el primer módulo oficial para *Piratas!!* que nos trae el equipo creativo de *Ludotecnia*. Se trata de un módulo de traiciones y asesinatos en el trasfondo de La Habana de 1681. Aunque se defina como un módulo de iniciación, es muy recomendable que el máster no sea un novato absoluto, porque la complejidad de las relaciones entre PJs y PNJs y el dominio del "timing" son un poco difíciles de controlar. Aunque las oportunidades de entrar en combate son abundantes, se trata de un módulo que gustará más a los investigadores natos que a los locos del rapier.

La Costa de Dragón es un suplemento de alta calidad, tanto por su presentación, como por su redacción y las ampliaciones de reglas que ofrece, a pesar de que en algunos momentos se hace bastante difícil poder seguir la trama y tiene dos fallos bastante gordos (pero fácilmente subsanables): La motivación del PNJ que contrata a los PJs no aparece hasta prácticamente el final (y es muy poco convincente, un PNJ tan supuestamente inteligente jamás necesitaría que nadie como los PJs se metiera en sus asuntos). Además, se nos dice repetidamente que la única persona que vio determinado asesinato fue ¡un ciego! Fantástico, hombre.

Pese a todo esto, *La Costa del Dragón* tiene los ingredientes necesarios para proporcionar una cantidad respetable de horas de buen juego, no sólo por el módulo –que a pesar de lo que ya hemos dicho, es muy digno– si no por todo el trasfondo que se ofrece de cara a futuras partidas

Y también para los amantes del sistema de *Piratas!!*, comentar que la segunda edición de *Ragnarok* sustituye su sistema original por el de este juego.

Encyclopedia Cthulhiana

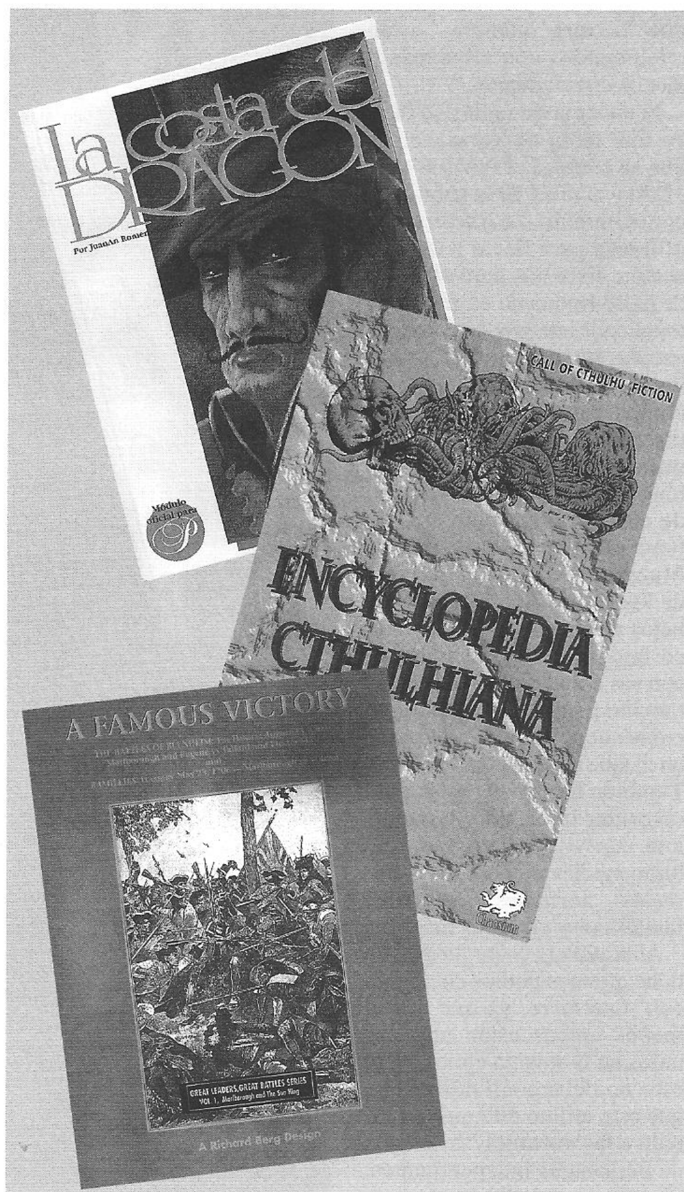
Chaosium ofrece no sólo a todos los forofos de *La Llamada de Cthulhu*, sino en general a todos los admiradores de la obra de H.P. Lovecraft, este tomo que incluye, en orden alfabético, cientos de entradas con todos los personajes, lugares, criaturas y cultos característicos de la imaginación lovecraftiana. Se trata, pues, de un manual de consulta indispensable (siempre y cuando sepas inglés, claro está) y que te puede solventar algúna duda que te venga en el transcurso de tus partidas o tus lecturas.

A Famous Victory

Moments in History empieza con este wargame su serie *Great Leaders, Great Battles*. La paternidad del juego hay que atribuirsela al laureado Richard Berg, creador también de juegos tan conocidos como *SPQR* y *Blackbeard*. *A Famous Victory* reproduce las batallas de Blenheim y Ramillies, que tuvieron lugar en 1704 y 1706, respectivamente, durante la Guerra de Sucesión Española. En ellas, John Churchill, primer duque de Malborough, derrotó por dos veces a los ejércitos de Luis XIV, rey de Francia (más conocido como el Rey Sol).

El juego se rige por un sistema de iniciativas alternas por puntos de mando entre los dos bandos, por lo que nunca hará un bando todas sus acciones antes que el otro, sino que éstas se irán alternando. El sistema de combate pone mucho énfasis en agrupar unidades, ya que estas pierden mucha operatividad si trabajan por separado. Cada agrupación está regida por un comandante, que a su vez depende de uno de los comandantes principales del ejército. Es clave mantener la comunicación entre un comandante y su línea de unidades, así como entre este mismo oficial y su superior, para conseguir un alto grado de eficacia en las acciones.

En definitiva, se trata de un excelente juego muy bien presentado y que hará las delicias de un buen número de aficionados al wargame. ●





Dia de Joc'95

Por segundo año consecutivo Dia de Joc reunió a miles de aficionados en las Cotxeres de Sants de Barcelona, que esta vez cedieron la totalidad de sus edificios para la ocasión. Aunque los torneos y las mesas redondas hicieron un lleno total, los que se llevaron la palma del interés de los asistentes fueron sin duda Magic y los demás juegos de cartas.

por Jordi Cánovas y Mar Calpena

El espacio de *Dia de Joc* de este año presentaba una distribución similar al del anterior, con los stands distribuidos alrededor del auditorio rodeando a las mesas de juego. La sala dedicada a *Magic* ocupó el espacio destinado a los clubs el año pasado y permaneció abierta durante buena parte de la noche del sábado al domingo para que los más acérrimos no tuvieran que abandonar su vicio ni para dormir. Los clubs fueron desplazados hasta el edificio del bar, que para desgracia de muchos se encontraba cerrado por haber sufrido un incendio provocado la semana anterior. Esta separación de la zona de clubs es la crítica que más frecuentemente se oyó en boca de los expositores, si bien era muy curioso constatar como esta misma separación hizo que la zona de clubs se convirtiera en una especie de aldea autónoma con un ambiente festivo muy característico.

Novedades, novedades

Muchas de las empresas expositoras esperaron a *Dia de Joc* para mostrarnos lo mejorcito de su catálogo en rol, que en muchos de los casos se correspondía muy bien con el slogan de "Terrolrific" de las jornadas.

La anfitriona, *Joc Internacional*, presentó *Nephilim*, un juego de ocultismo que hará las delicias de los seguidores de René Guenón, J.J. Benítez o incluso Umberto Eco. La otra presentación de esta marca fue *Almogàvers*, un juego en catalán que te comentamos en nuestra sección **A primera vista**.

M+D presentó *La Balada del Español*, un suplemento para *Far West* escrito por Ricard Ibáñez, quién por cierto parecía muy satisfecho con el resultado. Pero la presentación estrella de esta empresa fue *Kult*, un juego del que ya te hablamos en el número anterior y que ha rebasado ampliamente las previsiones de ventas.

Kult hizo su primer paseo oficial por torneos con un lleno total, y está previsto que el mes que viene aparezcan las pantallas. Respecto a su anunciada publicación *Alter ego*, que en colaboración con *La Factoría, Distrimagen* y *Ludotecnia* tenía que haber aparecido, tras dejar esta última editorial el proyecto y una vez resuelta la continuidad de *M+D* con *Distrimagen* se da ahora el problema kafkiano de que la administración se niega a registrar el nombre de *Alter ego* porque ya existen unos laboratorios farmacéuticos que se llaman *Alter*... De momento, los intentos de convencer a los burócratas de que el rol y las aspirinas no tienen nada que ver no parecen haber resultado.

La Factoría trajo las pantallas para *Vampiro, la Mascarada*, con el contenido reordenado pero sin módulo. Aunque *GURPS* no llegó a tiempo para *Dia de Joc*, hubo bastante curiosidad respecto a los torneos.

Cronópolis presentó su juego *Superhéroes, Inc.*, en formato comic-book y del cual también hacemos un análisis en **A primera vista**.

Aparte de los citados, por lo que se refiere a editoriales también estuvo presente *Farsa's Wagon*, muy modositos este año, que preparan *Barnacity* para *Fanhunter* así como *Superdick!*, el juego de cartas. *Kerykion* animó el cotarro con un rol en vivo de *Ars Magica* que duró todo el sábado.

Magic, la histeria

Cuando estuvimos paseándonos por los diferentes expositores para recabar una opinión sobre las jornadas, la valoración fue unánime: *Magic* fue la estrella. No os aburriremos con la descripción de los aficionados (o mejor dicho, adictos) que colapsaron las Cotxeres. Sólo remarcar la expectación

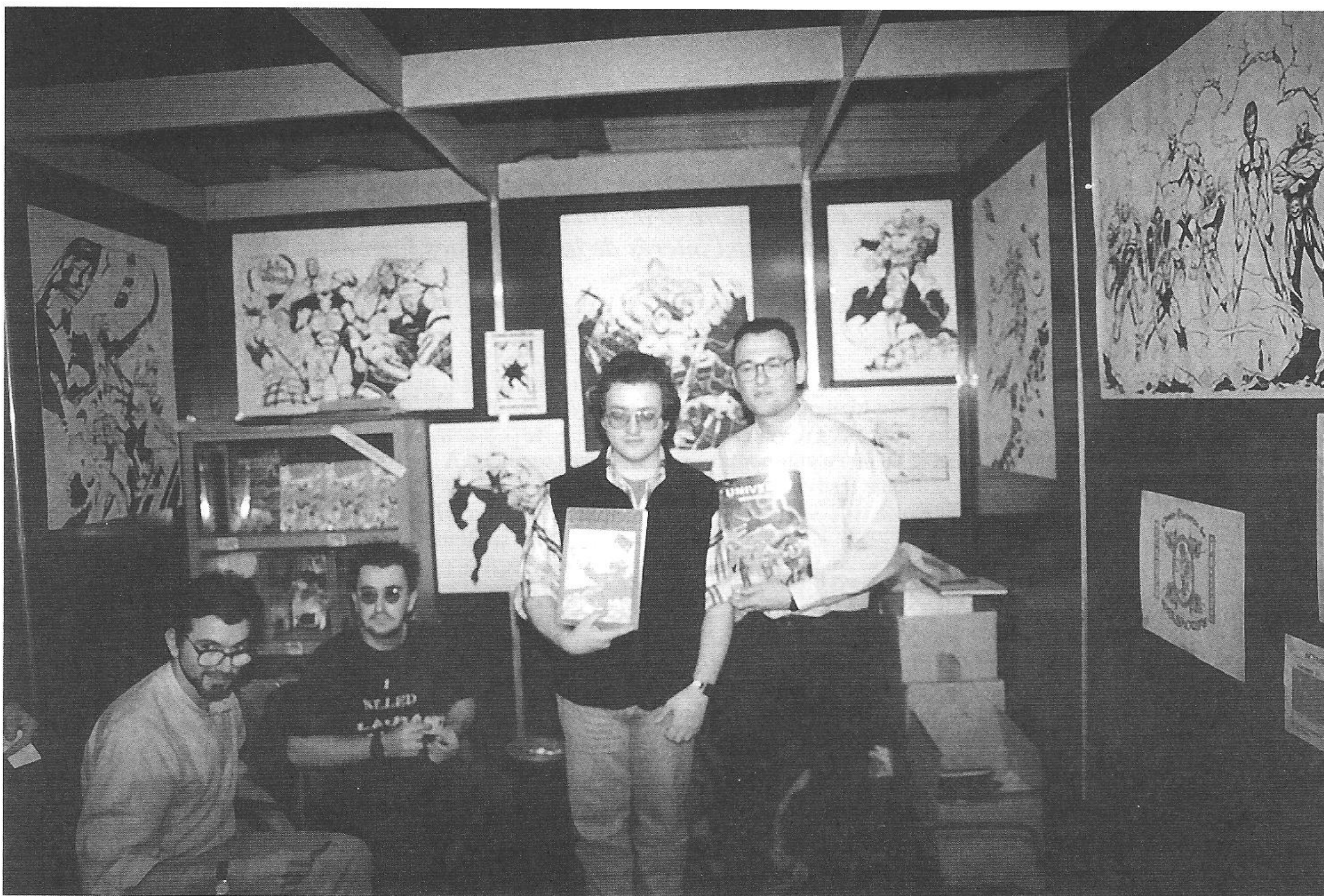
Informe del Torneo de MAGIC TG de DIA de JOC'95

Los pasados días 31 de Marzo, 1 y 2 de Abril, se celebró en el marco de DIA de JOC la final del I Torneo Estatal de MAGIC DIA de JOC, del "Ranking MAGIC DIA de JOC", en el centro cívico de Cotxeres de Sants en Barcelona.

En dicho campeonato de MAGIC participaron un total de 761 jugadores. Este hecho, representa un nuevo récord de participación en torneos y campeonatos de MAGIC a nivel estatal.

Los 10 primeros clasificados fueron:
Campeón: LUCIO MORATINOS
Subcampeón: RICARD SALDAÑA
3º Clasificado: JULIO GARCIA
4º Clasificado: MANUEL MAZO
5º Clasificado DAVID TEVAR
6º Clasificado CESAR IBAÑEZ
7º Clasificado DAVID UBEDA
8º Clasificado JOAN VERDUGO
9º Clasificado XAVIER CASALS
10º Clasificado ISAAC RUIZ

La baraja de LUCIO MORATINOS, ganador del I Torneo Estatal de MAGIC DIA de JOC, contenia: 3 Sedge Troll, 3 Hynotic Specter, 3 Juggernauts, 3 Sengin Vampire, 4 Lightning Bolt, 4 Dark Ritual, 1 Demonic Tutor, 2 Nevinyrral's Disk, 1 Whell of Fortune, 1 Mind Twinst, 4 Stone Rain, 1 Sol Ring, 3 Red Elemental Blast, 3 Shatter, 2 Shatterstorm, 3 Gloom, 2 Disintegrate, 4 Hymn to Tourach de Fallen, 1 Ashnod's Battle Gear, 1 Tawnos Weaponry y 2 Strip Mines de Antiquities, 1 Maze of Ith y 2 Blood Moon de Dark, y 4 Chain Lightning, 2 Relic Barrier y 1 Underworld Dreams de Legends.



Stand de Cronópolis.

que causó la presentación de la edición española a cargo de Elizabeth Garfield-Vroom, hermana de Richard Garfield y representante de *Wizards of the Coast* en Europa. Nosotros tuvimos una conversación con ella, por lo que te remitimos a nuestra sección **Y no llevan sello...** si quieres enterarte de lo que nos dijo.

Pero si *Magic* fue la estrella, también fue el Anticristo de muchos, lo cual no deja de ser un signo de la buena salud y sana variedad de opiniones de la afición. El manifiesto anti-*Magic* consiguió, sin ningún tipo de publicidad, cuatrocientas firmas. La mayoría de los firmantes aportaron una módica cantidad para comprar cartas raras que fueron quemadas el domingo por la noche tras la entrega de premios.

De todas formas, y más allá de la polémica a favor o en contra del jueguecito en cuestión, *Dia de Joc* sirvió para constatar que, aunque no lo parezca, la gente conoce otros juegos de cartas. Destacaron en este apartado *Doomtrooper*, *Jyhad* (del cual el Club de rol de la UAB organizó una partida ambientada) y el juego de *Star Trek* que sin duda se vio beneficiado por el estreno de la enésima entrega de la serie ese mismo viernes. El hecho de que una de las tiendas presentes en las jornadas se llamará *Just cards* ("Sólo cartas") es más que explicativo del éxito del fenómeno.

Mesas redondas y curiosidades

Las mesas redondas de esta edición incidieron en dos temas que a la vez que espinosos resultaron la causa de discusiones bizantinas. Una, la de la magia en los juegos de ambientación tolkiniana, por culpa del habitual integrismo de los que suelen participar en estos debates. La otra, dedicada al terror y la violencia en la literatura y los juegos de rol, resultó muy interesante por lo que toca a las conclusiones que se sacaron, si bien la discusión terminó por centrarse en el asesinato de Madrid y al final se pudieron oír unos cuantos topicazos que a estas alturas ya resultan entrañables ("los asesinos estaban locos", "qué malos son los periodistas"). Pese a ello, el balance de las dos mesas redondas fue muy positivo, tanto por la participación como por el nivel del debate.

El "Máster de másters" volvió a la carga este año con la participación de más editoriales, así como los concursos de pintado de figuras, torneos, exposiciones y concursos.

Uno de los puntos que, a nuestro parecer, fue más positivo, fue la presentación de juegos de club, ya que supuso la oportunidad para cuatro juegos desconocidos de darse a conocer un poco en profundidad pero a un número mayor de gente del que llegaría una partida de presentación. Sólo fue una pena el que no se vieran más caras conocidas de las editoriales buscando talentos. Nosotros empezaremos por comentarte *Two worlds*, uno de los juegos más destacables de entre los presentados, en la sección **Nuestros juegos**.

A todo esto añadir también el juego *Quadrivium*, que presentó *Ediciones Pléyades*, y que es un sistema universal de juegos de tablero. Parece que el multiuniverso está de moda... *Yggdrasil* presentó sus servicio de fabricación de armas y equipos para roles en vivo.

Ese algo intangible

Respecto al ambiente, hay que constatar la mayor diversi-



Presencia femenina en *Dia de Joc*

Una vez más, la asistencia femenina a unas jornadas brilló por su casi total ausencia, aunque hay que remarcar dos hechos importantes:

Se observó una mayor implicación de las féminas en las actividades. Es decir, si hasta ahora la mayoría acudían a las convocatorias en condición de novias, madres o hermanas (soportando el suplicio que significa ver multitud de chicos jugando a "cosas raras"), pudimos ver más de una máster (si, va por ti, la de la pantalla de *Kult* a lo Giger) manteniendo a raya a un grupo de jugadores masculinos, así como unas cuantas jugadoras.

También cabe señalar que si el porcentaje femenino todavía es irrisorio, parece que ha habido un ligero aumento de jugadoras en todos los campos excepto, como no, en el de los wargames donde son una especie en vías o totalmente extinguida.

De todas maneras, este ligero aumento es una luz de esperanza para el mundo lúdico, que ansía (sobretodo algunos jugadores...) ver un mundo más igualitario, o en este caso, más igualado, así que ya sabéis, espero que estas líneas sirvan de arenga para las filas femeninas y que las próximas jornadas, sean del tipo que sean, os traigáis más amigas a conocer este mundillo, que aunque exteriormente parezca cerrado, está abierto a todos los públicos de todas las condiciones y, sino os lo creéis, dirigiros al club más cercano e informaros...Venga, que lo del 1% pase a la historia y pronto.

Las tiendas

Una vez más la mayoría de las tiendas del sector acudieron a la convocatoria, a pesar de que fallaron algunos clásicos como *Alfil* (aunque sus ya famosos marines repitieron) y pudimos ver algunas caras nuevas (cosas de las cartas...).

La palabra que se oyó en boca de todos fue, como no, *Magic*, que compartió el protagonismo de ventas con los otros juegos de cartas, las parafernalias para cartas y las novedades en JdR como *Comandos, Almogàvers, Nephilim* y un buen montón de módulos y suplementos.

Un año más *Joc Internacional* liquidó su stock de material de oferta, llegando a haber una invasión tal en el stand, que temblaron las paredes literalmente.

Respecto a años anteriores el panorama ha cambiado muchísimo, ya que nadie podía imaginar en anteriores ediciones que un juego de cartas monopolizara las ventas, con sus sobres, barajas, ampliaciones, cartas sueltas, revistas, fanzines e incluso pins, pero ya se sabe, los tiempos cartas, huy perdón, cambian y lo importante es que cada vez seamos más en esta fiesta... y lo somos.

dad de expositores de este año, incluyendo a las *Gen Con'95* y a una empresa de joyería medieval fantástica... Se volvieron a ver las típicas escenas de histerismo ante la llegada de nuevo material al rincón del saldo de *Joc Internacional*, colas para la inscripción en los torneos más populares, jugadores de *Magic* tirados por el suelo, gente corriendo en el rol en vivo, miembros de clubs de rancio abolengo apareciendo el domingo por la mañana con una señora resaca, sin intenciones de dormir y muchos kilómetros hasta llegar a casa... Y las excursiones al bar, el encontrarse con mil y un conocidos a la hora de comer, el apurar el dinero para comprarse un suplemento más...

Aunque *Dia de Joc* se definía este año como "Terrolrífic", la ambientación de terror por parte de la organización se redujo a una serie de actores disfrazados que se pasearon por el recinto y al pase de películas gore. Esto no quiere decir que al final el terror no fuera el género hegemónico. Sólo hace falta echarle un ojeada a las novedades para darse cuenta de que los juegos "oscuros" son los que se llevan la palma del mercado, y esto incluye el revival de clásicos como *La Llamada de Cthulhu* o *Ragnarok*, que vimos jugarse con una ilusión renovada.

Destacable también la presencia, aunque fuera de rebote y sólo en alguna tienda, de los productos del equipo creativo de *Ludotecnia*, del que esperamos tener noticias muy pronto.

En general, la impresión que se vivió es que el sector parece estarse adaptando a la llegada de las cartas a este mundo. Lo comprobaremos en *Dia de Joc'96*.

Fotos: cortesía de Daniel Barnés.



Diplomacia *en Día de Joc'95.*

Two worlds, 2ª edición

Two worlds, uno de los juegos que se presentaron en Dia de Joc, es un juego curioso en muchos sentidos. Para empezar, está editado en tapa dura. Sus autores, del club Lalassuxul, declaran que el juego no está hecho con ánimo de lucro, pero eso no evita que el diseño presente un cuidado poco habitual en las ediciones caseras. Hijo declarado de La Llamada de Cthulhu, Two Worlds es, sin embargo, un juego también muy próximo a Cyberpunk, pero con una ambientación personalísima.

por la Srta. Rottenmeyer

Two worlds está basado en la Tierra que nosotros conocemos, pero como se trata del año 4423, es de suponer que habrá sucedido algo desde nuestros días. Pues bien, lo que ha sucedido es que un meteorito ha dividido a nuestro viejo planeta azul en dos hemisferios que lo cortan de Norte a Sur. Las dos mitades están unidas todavía por una serie de conductos, y los pocos supervivientes al cataclismo que decidieron no emigrar a las colonias lunares viven en ciudades de la mitad europea del mundo. La mitad americana quedó hecha un desastre y nadie en su sano juicio suele visitarla. Lástima que los seres de otros mundos que llegaron en el meteorito la tomaran como cuartel general. Esta invasión la conocen sólo los poderes fácticos y los sectarios que ayudan al establecimiento de los bichejos de marras.

En medio de este fregado nos encontramos a los PJs, quiénes deberán luchar por su status y su salud mental. *Two worlds* debe mucho al *Basic Roleplaying Sistem* de *Chaosium*, que durante muchos años parecía el patito feo, pero que ahora juegos como *Nephilim* han vuelto a poner en liza. Pero el sistema de *Two worlds* tiene un número suficiente de variaciones como para no considerarlo una copia, empezando por el hecho de que funciona a base de dados de veinte. Extensos apartados se dedican a la descripción de las armas, los vehículos y los poderes mutantes, así como a la magia. Un cierto tono irónico rodea al conjunto: Los viejos tomos polvorientos de tantas y tantas partidas de *La Llamada* son ahora antiquísimos diskettes de 5'5 cargados de virus.

Pero donde se nota la verdadera voluntad de crear un juego novedoso, más que de hacer una adaptación o una mezcla de otros juegos ya conocidos es en el trabajo a fondo que se ha llevado a cabo en la ambientación. El bestiario está creado *ab novo* e incluye una práctica tabla de elección de monstruos, que permite elegir el bichejo en función del aspecto que se pretende que tenga.

Es muy de agradecer que el juego incluya dos módulos para iniciarse –algo que, en mi nada humilde opinión, debería ser obligatorio en todos los juegos como condición para su publicación–. En estos escenarios se hace un claro guiño a Lovecraft (uno se llama "El horror de Insmunth").

Y tras los piropos, también llegan los palos. Para lo cuidada y original que es la ambientación, la explicación de la vida cotidiana del mundo de *Two worlds* es absolutamente telegráfica y promete un verdadero trabajo de invención por parte del máster que quiera salir airoso. Ilustraciones notables no se pueden apreciar claramente por no estar hechas en tinta y conviven con otras muy poco afortunadas o copiadas de otros sitios (chavales, que eso está muy feo, aunque hayáis tenido el buen gusto de meter un fragmento del Tío Trasgo).

El libro, de casi doscientas (sí, sí, doscientas) páginas incluye la típica ayuda al máster sobre cómo arbitrar, aunque lo bueno de estar redactada por jugadores y no por diseñadores profesionales es que los consejos se salen por una vez de lo más trillado, y aparte de incluir las historias de siempre (puedes improvisar, saca monstruos normales...) se atreven a decir con sinceridad que si los jugadores no están concentrados mejor dejarlo correr. Hay también dos páginas de fe de erratas y un mapa del mundo ciertamente escaso. Pero pese a sus limitaciones, que vienen probablemente más de la falta de medios que de otra cosa, *Two Worlds* es un juego más digno y atractivo que muchos de lo que se publican profesionalmente, tanto aquí como fuera. Esperemos que la promesa de sus autores de volver a la carga con nuevas ampliaciones no se quede sólo en palabras.

Interesados en conseguir el juego, o más información sobre él, escribid a Club Lalassuxul, Avenida Madrid 60, 1º 2ª, 08.028 Barcelona.

OTROS JUEGOS

Ningunterra (comentario en LIDER 40)
Juego de rol cómico con ambientación disparatada.
Pedidos a Club Legiones Astartes, c/Virgen del Carmen 14, 3º B, 20.012 Donosti .

El Santo Eje (comentario en LIDER 40)
Juego de rol fantástico ambientado en comics de Jodorowsky y Codelo.
Pedidos a c/.Ato.Tienda 6, Principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

El Dajedrez Nuclear (comentario en LIDER 44)
Juego estratégico abstracto basado en el ajedrez.
Pedidos a José M. Gómez, Apdo. de Correos 1673, 33.011 Oviedo (Asturias).

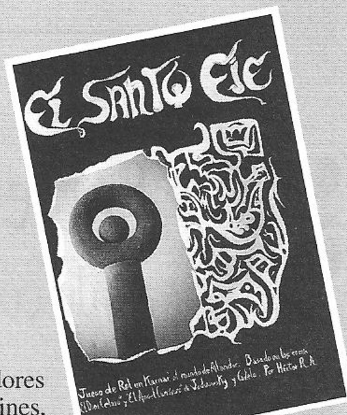
Bola de Drac (comentario en LIDER 45)
Juego de rol basado los mangas y la serie televisiva de animación.
Pedidos a Gorka Justo, c/Virgen del Carmen 14, 3º B, 20.012 Donostia (Guipuzkoa).

Guild (comentario en LIDER 46)
Juego de rol ambientado en *Dune*.
Pedidos a Ismael Moya, Club de Rol Krítik, Casal de Joves de Les Corts, C/ Masferrer 33, 08028 Barcelona.

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/Mallorca 339, 3º 2ª, 08037 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).

LIDER CONCURSOS



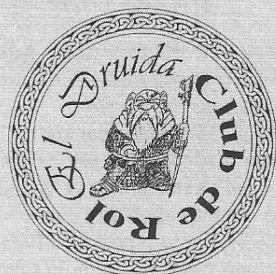


En el transcurso de los *Dia de Joc'95* se dieron a conocer los vencedores de la segunda edición de nuestros Concursos de Logos de Club y Fanzines, en los que se valoraba el material recibido desde la edición del año anterior, así como el ganador de la primera edición del Concurso LIDER de Juegos de Club.





Antes de hablar de los vencedores es de justicia transmitir que si bien otorgar un premio es una gran satisfacción, también implica un enorme sufrimiento. Y es que en esta edición (¡y deseamos que en las venideras!), todos los finalistas han sido fieros rivales de los finalmente vencedores, y las votaciones han resultado muy igualadas en todas las categorías. Vaya por delante, pues, una especial recomendación a echarle un ojo a todas las publicaciones (juegos o fanzines) que citaremos a continuación.



2ª Edición del Concurso LIDER de Logos de Club. El jurado, el mismo que en la edición anterior, estuvo compuesto por Eduard García (director de LIDER), Didier Guiserix (redactor jefe de la revista francesa *Casus Belli*), Javier Gómez (representando a la afición), Francesc Matas (presidente de EDILUC, editora de la revista) y Albert Monteys (responsable gráfico de LIDER). Los finalistas, por orden alfabético, fueron los logos de los clubs *Dragon's Lair, El Druida, Los Vicious, Orkins* y *Pifias.* El vencedor fue el logo del club *Orden del Crepúsculo de Plata*, de Zaragoza.





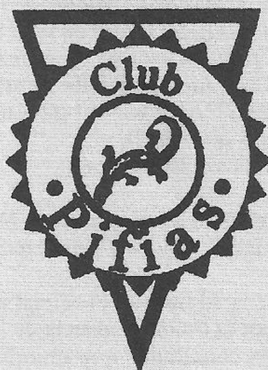
2ª Edición del Concurso LIDER de Fanzines. El jurado estuvo compuesto por Pedro Alcántara (CRONOPOLIS, responsable del boletín Cronosfera), Eduard García (director de LIDER), Luis Fernando Giménez (representando a las tiendas especializadas como punto de venta), Javier Gómez (representando a la afición), Pepe López Jara (fundador de LIDER, director editorial del Grupo CEAC) y Ernest Urdi (representando a un punto de venta ajeno a las tiendas especializadas en juegos). Los finalistas fueron *Dana* (Club Tuatha De Danann, Pontevedra), *Mercenario* (Club Mordor, Pamplona, vencedor de la 1ª Edición del Concurso) y *Rosa Negra* (Asociación de Interpretación Lúdica, León). El premio fue para *Camelo'T,* fanzine publicado por el grupo Horizonte Cultural Vae Victis, de Segovia.





1ª Edición del Concurso LIDER de Juegos de Club. En este concurso el producto debe ser objeto de una valoración más detenida. Es por esto que decidimos discutirlo y otorgarlo desde la propia redacción de la revista, en el seno de la cual hemos ido conociendo vuestras creaciones conforme las comentábamos en nuestra sección "Nuestros juegos". El finalista fue *Ningunterra, el juego de rol sin luna*, del colectivo donostiarra vinculado al Club Legiones Astartes (Pena, De Andrés, Cartón, De Castro, Córcoles y Svenson). Tras dura pugna, el vencedor fue *El Santo Eje*, firmado por el enigmático Héctor R. A.

Para todos ellos, nuestras más sinceras felicitaciones, a las que acompaña el trofeo, una suscripción anual a nuestra revista y un lote de juegos ofrecido por *JOC Internacional*. El año que viene… más. ¡Esperamos los frutos de vuestra creatividad en el 95!.



Referencias: Si no los encontráis en vuestras tiendas especializadas, podéis solicitar los fanzines a las direcciones siguientes: *Camelo'T*, Horizonte Cultural, Asociación Segoviana de Universitarios, Apdo. de Correos 242 de Segovia; *Dana*, Marcón 26, 36158 Pontevedra; *Mercenario*, Club Mordor, ADC 2148, 31080 Pamplona; *Rosa Negra*, Asociación Juvenil de Interpretación Lúdica, C/ Serranos 7, 1º dcha., 24003 León. Y para los juegos: *Ningunterra*, Club Legiones Astartes, C/ Virgen del Carmen 14, 3º B, 20012 Donosti; *El Santo Eje*, Héctor R. A., C/ Ato Tienda n.º 6, Principal D, 33012 Oviedo; podéis encontrar reseñas sobre ambos juegos en el dossier del LIDER 40.



Sobre la complejidad de las reglas
(o de cómo los árboles, muchas veces, no dejan ver el bosque)

Una vez más, vuestro querido orco se toma un respiro y cede tribuna. En este caso retoma la pluma un viejo conocido que me realizó alguna suplencia en los primeros números de la revista bajo el plagioso alias de Pepe el Goblin, y que no es otro que nuestro bienamado Pepe López Jara. Hoy realiza un buen repaso a esas obtusas reglas que tanto han hecho para incrementar el consumo de aspirinas entre nuestra querida afición.

por José López Jara

"Dadme un reglamento complicado y os joderé a todos"
(Anónimo)

"La mejor defensa es un reglamento de 200 páginas", dice mi amigo Carlos, que es abogado. ¿No le creéis? Intentad jugar una partida de *Prelude to Disaster, World in Flames*, o *ASL* con un jugador que se haya leído el reglamento con espíritu de picapleitos y os daréis cuenta de que no lucháis contra su estrategia genial o su capacidad táctica. Lucháis contra el párrafo 3, punto 4, sección 2 del capítulo Suministros (que, por cierto, no está demasiado claro).

En los juegos de simulación resulta bien difícil trazar la frontera entre el nivel deseado de realismo que recrea una determinada situación y la locura del diseñador de turno a la hora de redactar las reglas. Desgraciadamente, y en muchos casos, mientras que los juegos de abstracción permiten situaciones estratégicas o tácticas muy complicadas a partir de reglas muy sencillas, los malos diseños de simulación (ya sean wargames o rolgames) consiguen situaciones muy simples a partir de reglas muy enrevesadas (la famosa frase alpheña: "¡Tira un dado!" resume perfectamente este tipo de situaciones).

Que conste que estoy de acuerdo en que cierto tipo de juegos deben tener reglas complicadas y que hay buenos diseños complicados de simulación. Pero surge entonces el segundo problema: esas reglas complicadas se convierten en el paraíso del jugador leguleyo que ataca y se defiende a golpe de dudosa interpretación de párrafos mal redactados. A mí me gustan los juegos que cito a continuación. Por desgracia, no me gusta jugarlos con casi nadie. ¿Por qué? Bueno, para empezar algunos explican las sutilezas tácticas como un auténtico libro abierto:

Unidad no de primera línea. Una unidad no de primera línea es cualquier unidad desde la cual puede trazarse una línea desde la parte más adelantada de dicha unidad a la parte más cercana de la unidad formada o gran batería enemiga más próxima, de manera que dicha línea atraviese –o pase a 3 pulgadas de distancia o menos– a otra unidad formada o gran batería amiga que se encuentre a su vez a más de 3 pulgadas de la unidad en cuestión.

Empire, pag. 70 (reglamento para figuras napoleónico).

Otros consiguen comprimir información de vital importancia en la ficha de juego (ese cuadradito de cartón que apenas tiene un centímetro de lado y que cuando es unidad panzer o similar tiene especial propensión a saltar del tablero y esconderse debajo de alfombras, muebles, etc.) porque creen que dicha ficha es el equivalente al microprocesador Pentium. No me estoy inventando nada. Aquí tenéis la información que el sufrido jugador encontrará en una ficha de combate de *Prelude to Disaster*:

(1) Símbolo del tipo de unidad. (2) Identificación de la unidad (en el caso de algunas unidades alemanas, incluso la mascota o insignia de la unidad). (3) Tamaño de la unidad. (4) Nivel de Efectividad de la unidad (por cierto, el Nivel de Efectividad es también el (5) Nivel de Moral, pero no es lo mismo un Chequeo de Moral que un Chequeo de Efectividad. Además, si este numerito aparece rodeado con un (6) círculo, eso quiere decir que la unidad tiene un +1 a los Chequeos de Moral y Efectividad, pero sólo en defensa). (7) Factores de artillería. (8) Estatus de élite (si lo hubiere). (9) Factor de combate principal. (10) Factor de combate secundario, que también sirve como (11) Capacidad de Avance de Explotación en las unidades mecanizadas de combate (digo yo que habrá unidades mecanizadas de paseo). (12) Factor de combate defensivo. (13) Nivel de Zona de control/apoyo.

Reglas generales de Prelude to Disaster, juego operacional del frente ruso en la II Guerra Mundial.

¿Y el Factor de Movimiento? preguntarán los más avispados. Ah, pues según el reglamento, "No viene impreso en la ficha, mire Tabla de Resumen de Unidades del ejército correspondiente" (risas histéricas).

Pero hombre, dirán algunos, todo es cuestión de poner siglas a las cosas (PM por punto de Movimiento, ZOC por zona de control) y dar ejemplos claros y abundantes. ¿Ejemplos? ¿Queréis un ejemplo? Ahi va:

Ejemplo: Un PzKpfw VIE –que va CE– situado en 1L1, con un VCA K1-K2, gasta 0,5 MP (mostrados en rojo) para entrar en K1 por la carretera, y después gasta 1 MP para cambiar su VCA de J0-J1 a J1-K2. Avanza después a K2 utilizando VBM a lo largo del lado de hex K2-J1, lo que le cuesta 2 MP más *(por no hablar de la tirada de COR del jugador alemán)*. Su CAFP es K2-J1-J2. Ahora puede gastar 1 MP para cambiar su VCA, más 2 MP para seguir VBM en K2 yendo por el lado de hex K2-J2, para alcanzar su nuevo CAFP K2-K3-J2 a un coste total de 6-MP... (¿queréis que siga?).

Advanced Squad Leader, sección D, página 5.

Explicación de las siglas:

PzKpfw VIE: Tanque "Tigre" para los americanos. No confundir con el PzKpfw VIE (L), tanque "Tigre" para los americanos.

CE: Crew Exposed, o lo que es lo mismo, el oficial al mando del vehículo asoma por la escotilla abierta de la torreta, expuesto a todas las canalladas que quieran hacerle los enemigos.



1L1, K1, K2...: Coordenadas de los hexes en los tableros de *Advanced Squad Leader* (ASL).
MP: Movement Points o puntos de movimiento, da igual porque el "Tigre" suele atascarse (Bog) antes de gastarlos todos.
VCA: Vehicular Covered Arc, o temible arco de cobertura del vehículo, es decir, ahí donde puede apuntar sus armas sin necesidad de girar la torreta (y marear al jefe de carro que por ella asoma).
VBM: Vehicular Bypass Movement, o "movimiento de mariconeo" según los veteranos, consistente en avanzar por la raya de separación de dos hexágonos, en lugar de embestir los obstáculos que hay en ellos como un hombre (y atascarse como un tanque "Tigre").
CAFP: Covered Arc Focal Point, el vértice del lado de hex frente a un vehículo que está realizando "movimiento de mariconeo" (VBM). Se sigue discutiendo cuál es su uso.
COR: Cordura, en La Llamada de Cthulhu, ¡necesaria en ASL!

Un consejo útil: Jamás, jamás, os dejéis convencer por un amigo fanático que os invita a probar un juego diciendo "Si sólo dura 10 turnos". Podrían ser turnos como éste:

Turno de juego:

1. Determinación del clima. 2. Inteligencia estratégica. 3. Bombardeo estratégico. 4. Asignación de buques escoltas japoneses. 5. Prioridades de los submarinos aliados. 6. Desgaste de las marinas mercantes. 7. Puntos de mando. 8. Aislamiento. 9. Transporte estratégico. 10. Refuerzos. 11. Reparaciones navales. 12. Reemplazos. 13. Obras de ingeniería. 14. Determinación del jugador operacional. 15. Activación del jugador operacional. 16. Inteligencia operacional. 17. Contacto del jugador operacional. 18. Activación del jugador reactivo. 19. Contacto del jugador reactivo. 20. Ciclo de batalla, compuesto de (A) Visibilidad, (B) Determinación del jugador con ventaja, (C) Movimiento de ventaja, (D) Misión aérea de ventaja*, (E) Ciclo de combate naval, compuesto a su vez de (i) Determinación del combate naval, (ii) Combate naval 1, (iii) Combate naval 2, (iv) Combate naval 3, (F) Bombardeo, (G) Demolición, (H) Combate terrestre, (I) Reparación de aeródromos, (J) Reagrupamiento, (K) Movimiento de desventaja, (L) Misión aérea de desventaja*, (M) Activación/Desactivación conjunta, (N) Retirada de detecciones, (O) Ajuste del marcador de días.

Pacific War, juego estratégico operacional de la II Guerra Mundial en el Pacífico.

* No he incluido las subfases de la fase de misión aérea porque se me estaba enfriando la cena.

Una cosa para terminar. Esta diatriba no es sólo contra los wargames. Existe *Rolemaster*. Ah, ese personaje monje-guerrero, doctorado en física quántica catalizadora de sortilegios de Canalización, con conocimientos de matemática fractal aplicada al lanzamiento de shiruken, que habla adunaico, oestron, sindarin, quenya e incluso algo de Lengua Negra y que el día en que Bilbo encontró el Anillo se encontraba en el puerto de Dol Amroth comprando unas *Alpargatas Para Caminar Sobre Orcos* y sintió intensamente la premonición de que algo iba a ocurrir (tirada con éxito en la Tabla de Percepción Extrasensorial en Situación de Regateo Mercantil en país amigo, pero no de origen, pág. 239 de *Bargain Law*), aunque entonces el Master consultó el nivel de polución de la costa en la bahía de Belfalas en el mes de julio –recordemos, Bilbo entra en la Ciudad de los Trasgos en 16 o el 17 de ese mes– y había polen de acebo flotando con la suave brisa marina (Tabla de Incidencias Microclimáticas en la Tercera Edad para el suroeste de Endor, pag. 654 de *Weather and Sundry Effects Law*) que le entró por la nariz a nuestro monje-guerrero (Tabla de Impactos Críticos de Cuerpos Diminutos en Fosas Nasales, pág. 102 de *Little Nuisances and Ocurrences Law)* y entonces el monje falló estrepitosamente su tirada de Resistencia, lo que le llevó a la Tabla de Pifias para Dificultades Respiratorias (pag.45 de *External Influences on Inner Fumbles Law*), estornudó, se olvidó de que había tenido una premonición y encima pagó 1D20% más por las *Alpargatas* que luego resultarían ser *Para Correr Sobre Calvas de Enanos de las Montañas Azules...*

¿Donde está la frontera entre la simulación y lo injugable? ⬢

Quadrivium, ¿un nuevo concepto de juego?

En uno de los stands contratados en Día de Joc, la empresa madrileña Ediciones Pléyades, la mayor editorial de España de revistas de pasatiempos, presentaba la que es su primera incursión en el mundo de los juegos de tablero: Quadrivium, El Sistema Universal para los Juegos de Mesa del Siglo XXI.

por Francisco Franco Garea

Como su propio nombre deja ya suficientemente claro, *Quadrivium* no sólo es un juego de mesa: es un sistema básico que permite jugar a múltiples y diferentes juegos utilizando para ello un mismo tablero y componentes básicos. Los componentes básicos no son nada del otro mundo: unos dados, unas fichas, algunos peones... Lo verdaderamente importante en el juego es el tablero. Éste está formado por casillas de cinco colores distintos: naranja, azul, verde, morado y blanco; éste último es considerado normalmente como la suma de todos los anteriores. Las casillas están agrupadas y conectadas entre sí, de tal manera que configuran caminos de color que recorren el tablero horizontal y verticalmente. A su vez, la disposición ha sido hecha de tal manera que siempre es posible pasar de un camino de un color a otro de color distinto, utilizando para ello una casilla blanca. Este tipo de casillas, además, también pueden servir como seguro para los peones de los jugadores, de forma similar a las del mismo nombre de El Parchís. Para mover los peones por el tablero se utiliza la tirada de dos dados: un dado de seis normal y corriente, que indica cuántas casillas podemos desplazarnos; y un dado de colores, que indica qué camino deberemos seguir. El dado de colores también controla otras opciones como la pérdida del turno (es decir, del movimiento) o la posibilidad de mover uno de los peones de base negra. Estos peones no son controlados por ningún jugador en concreto, y sí por todos en general. Se suelen utilizar para representar obstáculos o impedimentos.

4+1 juegos

La caja básica de *Quadrivium* incluye las reglas y elementos necesarios para jugar a cuatro juegos distintos, y una hoja de pedido-encuesta para recibir gratuitamente las reglas de un quinto. Estos juegos son: *El último gana, Quarchís, El color de las palabras, El caserón de los espectros* y *Perdición*. Todos ellos permiten participar a un mínimo de 2 jugadores y un máximo de 6.

El último gana es un juego en el que el objetivo es ser el último jugador que consigue mantener un peón propio sobre el tablero, que previamente habrán sido situados en él por los jugadores ocupando las casillas blancas. De este objetivo se puede deducir claramente que la dinámica consiste en comer los peones de los demás jugadores, para lo cual simplemente se deberá caer en la misma casilla en la que éstos estén. Si la casilla es de color el peón será comido, aunque como ya dijimos antes las casillas blancas sirven de seguro y por lo tanto en ellas no es posible capturar peones. De todas formas existe una excepción a esto, ya que si un jugador consigue alcanzar la casilla central del tablero obtiene la bonificación de poder comer un peón enemigo en cualquier casilla incluidas las blancas.

Si a alguien le suena el segundo juego, *Quarchís*, a parchís que no crea estar desencaminado, porque es una versión de este clásico juego adaptada al sistema *Quadrivium*. Aquí los peones no empiezan sobre el tablero, sino que van siendo introducidos por los jugadores por las esquinas de éste utilizando para ello las tiradas. El objetivo del juego es, de manera similar al parchís, liberar las piezas llevándolas hasta la casilla central. También se pueden capturar los peones enemigos, lo que se hace exactamente igual que en *El último gana*. La principal novedad que se introduce aquí es el uso de los peones de base negra. Éstos pueden ser movidos por un jugador cuando en el dado de colores le salga la cara negra, por el camino de color que quiera, y se comportan de la misma manera que un peón normal, exceptuando que pueden comer también en las casillas blancas. Un nuevo elemento que se introduce es la utilización de las fichas; después de la mayoría de las tiradas el jugador recibe una ficha del mismo color que el camino utilizado. Éstas se pueden canjear para liberar un peón directamente en vez de llevarlo hasta la casilla central.

El tercero, *El color de las palabras*, es, quizá, el juego de formación de palabras más extraño y paranoico del mundo. Más o menos es como el *Quarchís*, aunque en lugar de recibir fichas se reciben letras para hacer palabras. El objetivo del juego es alcanzar, mediante la formación de palabras, un tope de puntos, o, en un tiempo limitado, ser el que más puntos tenga. La parte buena está en que las letras de todos los jugadores deben estar visibles sobre la mesa, y que al comer un peón el jugador puede quitar al dueño de éste 2 letras. Queda claro entonces que las posibilidades de tocar las narices al contrario, impidiéndole hacer palabras, son bastante grandes.

Y, por fin, *El caserón de los espectros*, un juego de aproximación a los juegos de rol, según palabras de una hoja adjunta en *Quadrivium*. La historia es ésta: el caserón ha tenido varios dueños que ocultaron en él un

FICHA TÉCNICA

Nombre:	Quadrivium, El Sistema Universal para los Juegos de Mesa del Siglo XXI
Editor:	Ediciones Pléyades
N.º de jugadores:	2 a 6
Edad:	A partir de 7 años

tesoro, estas personas se convirtieron en fantasmas que ahora vagan por el caserón, y los jugadores son aventureros en busca de este tesoro. Para ello representa que entran en el caserón y vagan en busca de objetos que los fantasmas quieren, una vez los tienen pueden provocar un enfrentamiento con uno de ellos y si cumplen los requisitos obtendrán de éste su parte del tesoro; cuando alguien tenga las cuatro partes podrá encontrar el tesoro y consecuentemente ganará la partida. La dinámica es similar a los juegos anteriores, los jugadores introducen sus peones y los van moviendo por el tablero intentando llegar a la casilla central y, de paso, comiendo los peones de los demás jugadores. Después de cada jugada, con algunas excepciones, se lee una carta de escenario. Con ellas se pueden ganar o perder objetos, fichas y con un poco de suerte partes del mapa del tesoro, o algunos efectos sobre los peones. Para realizar un enfrentamiento con un fantasma es necesario llevar un peón propio hasta su casilla y coger una carta de enfrentamiento.

Perdición es el quinto juego, cuyas reglas sólo se pueden conseguir por correo. Es muy parecido al *Quarchís*, pero en él el objetivo es ser el primer jugador en perder todas las fichas que previamente se entregan a cada uno de ellos.

Exceptuando *Quarchís*, que se nota excesivamente desequilibrado ya que llegar a la casilla central es bastante difícil (lo que se ha intentado compensar con el canjeo de fichas), y *Perdición*, que no aporta nada a los cuatro juegos básicos y es bastante aburrido, los demás tres juegos son bastante interesantes bajo algunos aspectos. *El último gana* es el más sencillo de todos, pero también el más rápido de jugar y el más divertido, sobre todo si participan bastantes jugadores. *El color de las palabras* es el más original, y combina las virtudes de los juegos de palabras tipo *Scrabble* con la posibilidad de que los jugadores se molesten entre sí. Y *El caserón de los espectros* es una buena manera de iniciar a los más pequeños en los juegos de aventuras (*Heroquest*, *Cruzada Estelar*, *Dungeons & Dragons*, ...), que no en los juegos de rol ya que queda muy lejos de éstos. Me permito resaltar "los más pequeños", ya que este juego en manos de jugadores de rol y de juegos de tablero avanzados puede ser objeto de críticas de lo más sangrantes.



Miscelánea

La presentación y la calidad de los componentes del juego se puede calificar de correcta. Es muy destacable el libro de reglas que tanto a nivel de redacción y ordenación es muy fácil de leer y comprender, así como su maqueta, muy agradable a la vista y funcional. Destaca que las reglas de los juegos estén explicadas de dos formas: completas y en forma de guía rápida. El precio, en comparación con otros juegos de presentación similar, es bastante ajustado. También es de agradecer que se incluyan bolsas ziploc para guardar las letras, que inicialmente vienen en placas troqueladas. De momento *Quadrivium* se puede encontrar en muy pocos lugares así que si estáis interesados en él podéis utilizar la siguiente dirección: Ediciones PLÉYADES, S.A. (Quadrivium) Pz. Conde Valle de Suchil, 20. 28015 Madrid. Telf: (91) 447 27 00.

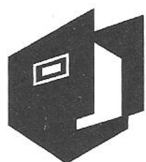
Conclusión

Quadrivium me parece una gran idea aunque creo que tiene dos grandes problemas. El primero es que los juegos, al menos los cinco que hemos visto hasta ahora, se parecen demasiado entre sí. Esto es bueno de cara al aprendizaje de su mecánica, pero al no haber ninguna diferencia sustancial entre ellos, exceptuando la inclusión de nuevo material, se pueden llegar a hacer un tanto monótonos. Lo que quiero decir es que comer siempre de la misma manera, mover siempre igual, entrar de la misma forma..., se hace aburrido. El segundo problema es qué lugar puede encontrar dentro del mercado. Es demasiado avanzado para integrarse en los juegos familiares (*Trivial Pursuit*, *Pictionary*, *Tabú*, ...), y demasiado abstracto en su concepción para formar parte de otro tipo de juegos como *Civilización*, *Heroquest*, ... Dudo que pueda interesar al padre de familia o al grupo de amigos que van en busca de un nuevo juego para las tardes de reunión, y el jugador de rol o de *Avalon Hill* y similares, tampoco creo que pueda sentirse especialmente interesado en él.

Dejando aparte estos problemas, es una idea que tiene grandes posibilidades, que si son aprovechadas pueden dar lugar a juegos muy, pero que muy interesantes. Así, en un primer momento, se me ocurre que no sería excesivamente difícil hacer algo similar a *Heroquest* o su versión avanzada, utilizando las casillas blancas como habitaciones. Tiene de bueno, también, que es muy fácil pensar en nuevos juegos. De hecho en *Día de Joc* cuando el autor del juego estaba enseñándome a jugar lo hicimos, no con uno de los básicos, sino con un juego que, entre él y yo, improvisamos es unos minutos. ●

dossier

STAR WARS: La saga continúa



ALEX.95

En una galaxia muy lejana

¿No os habéis preguntado nunca cómo es la realidad cotidiana de vuestros personajes dentro del mundo en que viven?. Pongamos por ejemplo el caso concreto de los mundos de ciencia-ficción. ¿Como sabe el jugador qué es lo que puede y lo que no puede hacer su personaje en el mundo futurista en que vive?, ¿Existe el desintegrador?, ¿la teleportación?, ¿Quién es el gobernador planetario?, etc.

por Enric Grau

En otro tipo de juegos, los medieval-fantásticos, los de terror, etc, los jugadores han leído libros y visto películas en que las cosas son bastante similares de un libro a otro (el caso de la magia es cosa reservada a los magos y no acostumbra a influir demasiado en la "vida cotidiana"). Pero en el caso de los libros y películas de ciencia-ficción la cosa es diferente: en cada uno se define una forma diferente (cuando se define) de viajar por el espacio. En concreto la velocidad de las naves varía muchísimo. Otro caso es el de los sistemas de escaner y detección: en algunas películas existe el llamado "detector de formas de vida", que en ocasiones puede definirnos hasta el mínimo detalle todos los "bichos" de la superficie planetaria. En otros casos sólo tenemos detectores de fuentes de energía y ya te las apañarás tu para interpretar qué significa un "campo magnético de flujo variable con un período de oscilación de 50 Hz"...

Todo esto ha traído como consecuencia la aparición de varios juegos de ciencia ficción en los que la propia definición del universo es diferente (hexágonos planos en *Traveller* y representaciones x-y con la z indicada en *Space Opera* o *Traveller 2300*). Por no mencionar lo "hard S.F." que pueden ser algunos juegos donde las definiciones planetarias parecen sacadas de libros de astronomía (*Traveller 2300*).

En fin, en este dossier tendrás la ocasión de repasar uno de los juegos más interesantes y de más soporte visual que existe de ciencia ficción : *Star Wars*. Será, sin embargo, un dossier algo especial. El protagonismo del mismo no recae tanto en el juego en sí como juego de rol, sino en el juego como uno más de los tantos productos que la saga cinematográfica ha generado. Así, te comentaremos las últimas novelas de la saga, y te presentaremos las diversas opciones de que dispones para recrear la trilogía cinematográfica en tu pantalla de ordenador. Por cierto, se están dando los primeros pasos para que deje de ser una trilogía (eso también te lo contaremos en este dossier). Y como lo nuestro son los juegos, te acercaremos a la segunda edición del juego de rol de esta galaxia lejana que tenemos tan próxima. Y si después de tanto oír hablar de *Star Wars* se te han puesto los dientes largos y tienes ganas de jugar, pues tranquilo, que para eso te ofrecemos un módulo. Espero que disfrutéis con él y... ¡Que la Fuerza os acompañe!.



¿Y después del Jedi, qué?

Las tres entregas cinematográficas de la serie Star Wars dejaron a todos los aficionados al cine de ciencia-ficción con un buen sabor en la boca. Y a la espera de nuevas emociones. Y ahora, cuando nos acercamos al 20 aniversario del estreno de la primera de la trilogía, La Guerra de las Galaxias, parece ser que esta espera va a verse recompensada.

por The Force Group



Ben Kenobi, ¿Será Kenneth Branagh?

Después del "Jedi", ¡¡nada!! La próxima película producida por *Lucasfilm*, cuya fecha prevista de estreno es en 1998, se situará cuarenta años antes de las aventuras de Luke y sus amigos, que ya todos sabemos y recordamos. La última vez que hablamos con Lucas, éste nos explicó lo cansado que se sentía por el cine, y que él se encontraba más cómodo en el método de producciones televisivas. "Probablemente cuando decida proseguir con *Journal of the Wills* (primer nombre de la saga completa de *Star Wars*) lo convierta en serie para televisión, puesto que de esta manera puedo trabajara como más me gustaría", nos comentó Lucas al respecto. La verdad es que su decisión de proseguir con el proyecto se debe al continuo bombardeo de productos referentes a la saga que se encuentran disponibles en el mercado, dándose el caso de que en USA se edita merchandise *Star Wars* semanalmente (vaya locura), lo que reporta a Lucas unos beneficios que ya transcurrido tanto tiempo no esperaba, dándose así cuenta de que los fans todavía babeamos cuando escuchamos *Star Wars*. Otro posible motivo de esta decisión pudiera ser el éxito desmesurado del juego de rol, que ha mantenido viva la llama incluso para los que ni siquiera han visto la trilogía existente, así como las nuevas novelas, los cómics de *Dark Horse* y los vídeojuegos, que mayoritariamente han sido los causantes del fenómeno que ahora estamos viviendo.

En la teoría, los principales protagonistas de las tres trilogías de "Guerras Estelares" (traducción del título americano oficial de las tres trilogías) son el repelente C-3PO y el simpático R2-D2, ya que la historia ocurre rozando sus cuerpos metálicos. Otro personaje esencial para la trama es el señor de Sith, en este caso cuando su nombre aún era Anakin Skywalker, padre de los mellizos Luke y Leia, y que todavía no se había enfundado la coraza negra que lo identifica como el malvado más famoso de la historia del cine. Su partener en la historia será un joven jedi llamado Obi-Wan Kenobi, que será el encargado de instruir a Anakin por los caminos de la Fuerza. Ambos personajes acabarán enfrentándose por un conflicto de ideologías en una sangrienta lucha de sables, en la que Anakin quedará malherido y desfigurado, por lo que tendrá que recurrir a convertirse en Darth Vader.

Esta es la base de *Clone Wars*, que todos conocemos de referencia sobradamente. Ahora bien, los puntos negros que teníais se desvelarán ya:

1. Los rumores de que Kenneth Branagh interpretará el papel de Kenobi parece que son ciertos. Después de que las revistas de todo el mundo bombardearan con la noticia, Branagh ha declarado al respecto: "Yo no tenía noticias de esto, me sorprendió bastante leer sobre este hecho en distintas publicaciones. Sin embargo, he de añadir que estaría muy halagado de que Lucas pensase en mí para dirigir alguno de los nuevos films, y muy honrado de retomar el papel de Obi-Wan Kenobi que tan magníficamente interpretara Alec Guinnes".
2. En relación a la pregunta que formula Luke a Leia en el poblado Ewok "¿cómo era tu verdadera madre?", únicamente se conoce que su nombre es Arcadia, y que, si finalmente el encargado de dirigir alguno de los films es Branagh, posiblemente lo interpretaría Emma Thompson.
3. Algo curioso que sorprenderá a la mayoría de espectadores que acudan a ver la nueva película serán las cantidades industriales de "Boba Fett" que saldrán, pues dicho uniforme, con algunas remodelaciones, pertenece a los Stormtroopers Corruscanos, o sea, del planeta Corruscan, sede de la República, y que tras la llegada al poder de Palpatine (a través de las guerras Clone), se conver-

Coincidiendo con el 15 aniversario de *El Imperio Contraataca* (estreno en USA el 21 de marzo de 1980), y tras dos grandes noticias como son la recomposición de la trilogía ya conocida por todos (que se estrenarán en la fecha del 20 aniversario de cada una de ellas, es decir, 1997, 2000 y 2003, y que incluirán escenas inéditas, efectos retocados por ordenador, y banda sonora revisada y remasterizada), y el anuncio del estreno oficial de *Clone Wars* para 1998, hemos creído interesante incluir una serie de anécdotas y curiosidades sobre la saga cinematográfica.

1. Biggs, dos actores para un personaje

Tras rodar las escenas de la base de Yavin, el actor que interpretaba a este personaje pidió más dinero. Lucas decidió contratar a un nuevo actor y reducir el peso del personaje en la película, muriendo así en la batalla de la Estrella de la Muerte, a la que originalmente debía sobrevivir.

2. Lando, Chewie, y la despedida hacia Dagobah

A pesar de que en *Marvel* se inventan una serie de aventuras para estos dos personajes en el intervalos entre *El Imperio Contraataca* y *El Retorno del Jedi*, lo cierto es que entre estas dos películas sólo pasan dos meses. Así, mientras Lando se infiltra en el palacio y verifica posiciones, Chewie le espera en la antigua casa de Obi-Wan, donde luego trazan un plan de rescate. Luke, como de costumbre, lo tiene todo calculado al milímetro.

3. Chewie-Indiana Jones

La cara de Chewie es la viva imagen de Indiana, el perro de George Lucas, del que posteriormente sacaron el nombre del famoso arqueólogo.

4. Leia y Han Solo

Estos dos personajes se añadieron más tarde a los esbozos de Lucas. En un principio Luke tenía que ser la Princesa Luke Skywalker, Han Solo el caballero Jedi, Chewie el contrabandista y los robots R2 y 3PO.

tirá en la ciudad Imperial, centro del perverso Imperio Galáctico.

4. Posiblemente aparezca Yoda, el anciano y venerado maestro Jedi, que es el encargado de instruir a Kenobi, y que se convierte en el consejero espiritual de éste. Quizá será también en el segundo o tercer capítulo cuando veamos a unos pequeños Luke y Leia, separados de los brazos de su madre por razones de seguridad. Así, mientras Luke crecerá con Owen y Beru (los cuales no se conoce si mantienen parentesco alguno con la familia de Anakin, Arcadia o Kenobi), Leia se criará en un planeta llamado Alderaan, donde crecerá como princesa educada por la familia Organa. Otra posibilidad es que en el tercer capítulo se haga una alusión a por qué un oficial de las fuerzas imperiales llamado Han Solo deserta de la milicia, salvando al que posteriormente se convertirá en su inseparable compañero de aventuras, el peludo wookie Chewie, capturado por el Imperio en su planeta natal (Kashyyk) para utilizarlo como mano de obra. Sin embargo, la posibilidad de que esto se vea es bastante remota, ya que nada tiene que ver con la historia que se relata.
5. El productor de esta nueva trilogía es Rick McCallum, que ya colaboró con Lucas en las serie de televisión *Young Indy*, y que también ha producido el último film salido de *Lucasfilm, Radioland*. Este ha comentado al respecto de *Clone Wars* que tendrá mundos exóticos y maravillosos, armas nunca vistas, nuevas razas alienígenas sorprendentes, y, en definitiva, todo aquello que la magia de *ILM (*la empresa de efectos especiales de *Lucasfilm)* sea capaz de sacarse de la manga, ya que casi todos los efectos visuales serán creados por ordenador siguiendo el camino marcado por ellos mismos para *Jurassic Park*. Esto producirá que en un plazo máximo de 5 años se termine la nueva trilogía, no como antes que se tardaron tres años en cada uno de los tres films.

Otras muchas preguntas quedan en el tintero, pero todo hay que decirlo, únicamente son especulaciones con algo de base. La última palabra la tiene George Lucas. Nosotros sólo podemos deciros aquello tan trillado entre los fans de *Star Wars*:

¡Que la Fuerza os acompañe a todos!... ¡Siempre! ●

Los verdaderos fans de *Star Wars* todavía pueden ir un paso más allá en su afición. Desde hace algunos meses funciona en Barcelona un club dedicado íntegramente a *Star Wars* en colaboración con la tienda *Yodai companyia.* El club se reúne una vez cada dos meses y aunque aún están buscando un local para celebrar reuniones, son ya más de veinte miembros. La sección de rol es aún muy pequeña, pero hay gran en interés en ampliarla.

Los miembros de este club llamado *Skywalker fan club* realizan además un fanzine llamado *The Force* con todas las novedades e informaciones que llegan desde E.E.U.U.

Si queréis más información sobre actividades, cuotas y otros temas, dirigiros a *Yoda i companyia.*, C/Guifré 32, Barcelona.



"Boba Feet", uniforme corruscano

Star Wars: ¿The Next Generation?

Star Wars *era un proyecto éxito/suicidio desde el primer momento, un mamut que o tenía que sacar a los estudios de la crisis o provocar su completa desaparición. Se puede decir que, si bien el éxito fue inesperado, el proyecto no tenía porqué sorprender a nadie: Lucas lo había llevado prácticamente a todas las Majors (las grandes productoras cinematográficas), y había sido rechazado por todas. Quizás fueron las operaciones de promoción de producto las que salvaron a la película de un fracaso, que en términos económicos eso es lo que hubiera constituido tan sólo un éxito discreto. El caso es que se convirtió en el fenómeno mediático del momento, y probablemente el más representativo de lo que después se ha dado en llamar merchandising: figuras, maquetas, clubs de fans, pósters, cómics...y, por supuesto, libros.*

por Lluís Salvador

La edición en libro de *La Guerra de las Galaxias* fue casi inmediata al estreno de la película. Venía firmada por el propio Lucas y, a diferencia de las ediciones españolas, iba acompañada de fotografías del film, incluso en las ediciones de bolsillo. Por cierto que el tema de la firma es algo más que discutible: ciertamente Lucas tenía todo el derecho a figurar en la cubierta (al fin y al cabo era el autor del guión), pero omitir de la misma al auténtico autor, Alan Dean Foster, según dicen, aunque justificado por el marketing no es razonable. Tanto más en cuanto las secuelas las firmaban los novelizadores de turno.

El nacimiento de una leyenda

Salvo que sea una adición posterior, nadie vio jamás en los títulos de crédito de *Star Wars* indicación alguna de que eso fuera la "parte cuatro" de nada. Hay que esperar a *El Imperio Contraataca* para ver aparecer esa "parte quinta" en pantalla, que desató no pocas especulaciones.

Lucas mismo, en unas declaraciones a medios especializados, declaró entonces que la presunta trilogía no era tal, y que desde el principio se había planteado la saga como un fresco compuesto de ¡doce! películas, después rebajadas a nueve, y que la saga inicial era la central, por motivos comerciales.

Ciertamente, dentro de la industria de entretenimiento que es el cine, era lógico empezar las cosas por el nudo, obviando el planteamiento y escamoteando, de alguna manera, el desenlace.

Pero el título de este apartado, referido a una leyenda, es adecuado. No hay duda de que Lucas se decidió, tras el éxito de *Star Wars*, a plantearse las continuaciones, precedentes y finales de la saga, pero en el momento de rodarse la "cuarta parte", el propio Lucas se planteaba hacer una y sólo una película. Fue la productora la que insistió para que continuara, convencida de haber encontrado algo similar a las minas de oro del Perú. Sólo entonces Lucas se plantea el tema de la "trilogía central".

El hermetismo al respecto de los temas que dominarían la primera y tercera trilogías siempre ha sido total. La especulación más clara siempre ha sido suponer que la trilogía precedente serían las llamadas Guerras Clónicas, en las cuales se empieza a plantear el paso al lado oscuro de Darth Vader, y el conflicto entre los caballeros Jedi. Y el detalle es que los actores serían totalmente diferentes de los de la trilogía que conocemos.

El mamut crece

A la hora de plantearse el cierre de *La Guerra de las Galaxias* con *El Retorno del Jedi*, la sorpresa de la productora -que, sin embargo, siempre ha obtenido beneficioses el crecimiento desmesurado de los costes. *Industrial Light and Magic*, la compañía de efectos especiales creada por Lucas, ha aumentado sus precios en más de un mil por cien, consecuencia natural de los hechos de haber obtenido Oscars por su trabajo (eso en Hollywood se valora) y de haber querido participar en unos beneficios incongruentes con lo que se les pagaba anteriormente.

Empieza a funcionar el mecanismo del miedo. Las productoras ven viable proseguir la saga, pero cada vez más peligroso. En efecto, si bien los beneficios pueden ser igualmente sustanciosos, un fracaso, uno sólo, de alguna de las películas compromete la misma existencia de la empresa.

Coincide también con el fracaso del sistema de estudios, la inyección de capitales procedentes de otros ámbitos del cine y el traslado de las oficinas administrativas y de dirección: las decisiones ya no se toman en Hollywood, sino en Wall Street.

Por otra parte, George Lucas está cada vez más harto de la serie. Siente que corre el riesgo de ser encasillado como artífice de y sólo de películas de acción de ciencia-ficción. Y aunque menos que Spielberg, al cual su obsesión por ganar un Oscar -que por fin ha obtenido con *La Lista de Schindler*- y de hacer "cine serio" siempre le ha perdido, Lucas comparte en buena mesura esta obsesión.

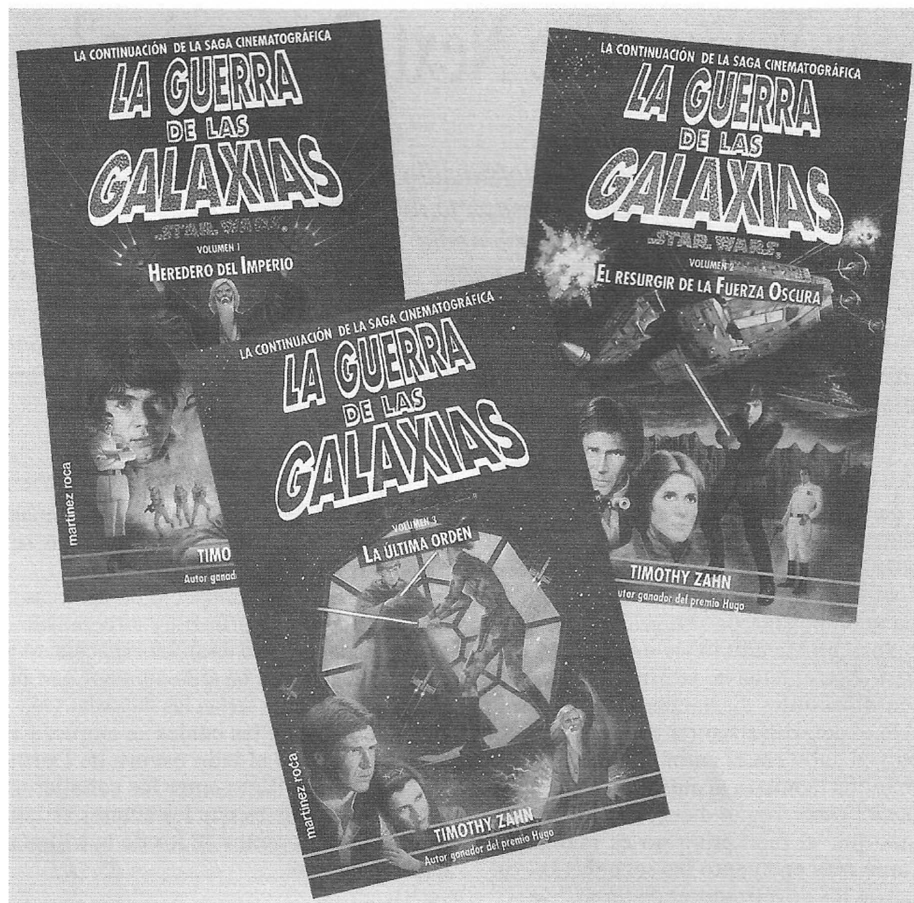
Además, tiene problemas personales. Justo al final de la producción del *Jedi*, su esposa, montadora del film, le anuncia el divorcio. Lucas entra en una depresión y renuncia al proyecto, no sin alivio de unos cuantos ejecutivos.

Cine en letra impresa

Lo cierto es que estos géneros siempre se han llevado mal. Las llamadas novelizaciones sólo han servido como un complemento económico a las fuentes de ingresos de las películas en cuestión.

En el caso que nos ocupa, las cosas no han sido muy diferentes. Nada nuevo hay que encontrar en las novelas de la trilogía, ni escenas suprimidas , ni clarificaciones de personajes, ni explicaciones de sus motivos, historias o conductas. Salvo unos guiños de difícil comprensión salvo para los





muy iniciados -en una de las novelas aparece el soldado de asalto THX1138, título de la primera película de George Lucas-, nada hay que justifique la lectura de unos libros que pueden ser mejor y más satisfactoriamente "leídos" viendo las películas, tanto más desde su paso a vídeo doméstico a unos precios realmente asequibles.

Conservan el ritmo, la agilidad, el argumento, pero poco más. Pueden ser consideradas curiosidades, aptas para fans de la serie, pero poco más.

Aventuras paralelas y otras continuaciones

En primer lugar, hay que decir que aventuras paralelas a la serie ya habían existido. Recuerdo un par de novelas -jamás reeditadas en nuestro país- que constituían una especie de aventuras previas de Han Solo. Nunca llegaron a tener demasiado éxito, y la respuesta del público fue más bien fría. Cosa normal si tenemos en cuenta lo anteriormente expresado.

Ahora bien, el año pasado se produce la bomba de Lucas: está dispuesto y trabajando en la continuación de la saga. Y, curiosamente, empiezan a aparecer teóricas continuaciones, apadrinadas por el propio Lucas, en forma de libro, y antes de la producción del film. Son:

– *La Tregua de Bakura*, de Katy Tyers.
– *El Cortejo de la Princesa Leia*, de Dave Wolverton.
TRILOGÍA DE LA NUEVA REPÚBLICA, de Timothy Zahn:
a)Heredero del Imperio
b)El Resurgir de la Fuerza Oscura
c)La Última Orden
– *TRILOGÍA DE LA ACADEMIA JEDI, de Kevin J. Anderson:*
a)La Búsqueda del Jedi
b)El Discípulo de la Fuerza Oscura
c)Campeones de las Fuerza.

¿Son legibles?¿mantienen el espíritu, ritmo y fuerza de las primeras películas?

La respuesta, lamentablemente, es que no. Las más potentes son las de Zahn, entre otras cosas porque Zahn es un escritor de ciencia-ficción medianamente reputado y conocedor de su oficio.

Pero de todas maneras, lo que menos interesa es el oficio literario. Al fin y al cabo, *La Guerra de las Galaxias* siempre ha sido un asunto de entretenimiento en casi estado puro, un -como lo denominó Stephen King- western espacial, con sables de luz en vez de revólveres y naves espaciales en lugar de caballos y diligencias.

¿Y sus temas?

La Tregua de Bakura plantea el tema de la amenaza exterior, que hace que el Imperio (o lo que queda de él, para entendernos) y los Rebeldes –que ya no se llaman así, sino la República– se unan, por supuesto de forma temporal, para hacerla frente.

La Trilogía de la Nueva República, todo y con ser la mejor escrita, tiene un argumento de cartón piedra, que sin embargo funciona más que bien: Luke busca sus caballeros Jedi por la galaxia, mientras el último almirante del Imperio sigue su guerra de guerrillas y efectúa unas hábiles maniobras que ponen en peligro a la República y a nuestros queridos conocidos Han, Leia y Luke. Es efectiva y entretiene, que es lo más que se le puede pedir a una novela de estas características, y es además la que más se mantiene en el espíritu de la trilogía inicial.

La Trilogía de la Academia Jedi tiene un argumento casi calcado al anterior: Luke busca a sus caballeros Jedi, los encuentra y uno de ellos se le corrompe y se pasa a la Fuerza Oscura, colaborando con el Imperio, para entendernos.

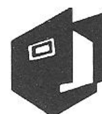
El Cortejo de la Princesa Leia es, para mi, la más floja de todas las continuaciones que han surgido hasta ahora: su argumento, insulso, es que un poderoso príncipe aliado de los rebeldes propone matrimonio a la Princesa Leia, provocando lo que todos sabemos en Han.

Lo que sigue ahora es mera especulación, y el meollo del asunto. La teórica continuación de la saga, acerca de la cual se mantiene un secreto total, ¿puede ser desvelado mediante estas continuaciones literarias?

La respuesta es que puede hacerse, al menos parcialmente. Primero, el Imperio no está liquidado en absoluto, sino que mantiene focos de resistencia y poder apreciables. Segundo, la República pasa dificultades en congregar a todos los miembros de la galaxia, busca aliados y tiene conflictos diplomáticos, a veces provocados por el mismo Imperio. Tercero, Luke o quien sea sigue la búsqueda para reformar la desaparecida orden de caballeros Jedi e, inevitablemente, alguno de ellos se va a sentir atraído por el Lado Oscuro de la Fuerza.

Todos estos puntos es seguro que estarán presentes en la trilogía que retome el hilo dejado por la que todos conocemos. Un hecho a destacar es el papel poco relevante que representa Han en estas novelas nuevas, como si Lucas supiera de antemano que Harrison Ford no fuera a interpretar el papel, cosa más que probable, aunque no se puede decir nunca jamás, como bien sabe Sean Connery. En fin, lo único seguro en esta serie de especulaciones es quien interpretará los papeles principales: R2D2 y C3PO. El resto está en manos del propio George Lucas.

Que la Fuerza os acompañe. ●



La galaxia informática

Desde la realización de la saga de películas de La Guerra de las Galaxias han aparecido un sinfín de productos y merchandising referentes a ella. Muñecos, libros, juegos de rol y cómics sobre esta trilogía de culto han ido llenando las estanterías de los aficionados desde entonces; naturalmente el sector informático no iba a quedarse atrás.

por V 4 Vendetta



Los que tuvieron en su momento la entrañable consola Atari pudieron disfrutar de un juego que recreaba una de las escenas de Empire Strikes Back y, algo mas adelante, apareció para los ordenadores de 8 bits (y también para PC en CGA) el juego *Star Wars* donde pilotábamos un X-Wing tratando de destruir La Estrella de La Muerte. El juego en cuestión, de un cutrerío total visto con perspectiva, causaba sensación en su época. Ahora, en la era de la multimedia, y a la espera de las tres películas que completaran el ciclo, han salido al mercado una serie de nuevos juegos sobre la vida y milagros de Skywalker y compañía que paso a comentar.

X-Wing/Tie fighter

Por razones obvias voy a hablar de estos dos juegos como si de uno solo se tratara: *Tie Fighter* no es sino un calco de su predecesor en el mercado, *X-Wing*. De todos modos, y esto hay que concedérselo, está algo mejorado en lo que a gráficos y movimiento se refiere, aunque sin desmarcarse del original lo suficiente como para que la compra de los dos programas merezca realmente la pena, a no ser que tu fanatismo por La Guerra de las Galaxias sea equiparable al que los trekkies profesan por su serie. La decisión a la hora de elegir cual de los dos vas a comprar estribará entonces en si prefieres pelear del lado de los rebeldes o del Imperio. En cualquiera de los dos casos dispondrás de un amplio abanico de naves (alguna de las cuales, para ser franco, ni recuerdo que aparecieran en las películas) al mando de las cuales deberás demostrar tu destreza fulminando al personal con tus lásers.

Tras una presentación bastante vistosa para el relativamente poco espacio de disco que ocupa el juego (algo más de doce megas en el caso de *X-Wing*), vemos que el sistema de menús se estructura como si estuviéramos en la base del bando elegido y nos fuéramos paseando por sus instalaciones, una idea bastante atractiva que ya había sido utilizada anteriormente en la saga de *Wing Commander*.Cuanto más juguemos, más nos daremos cuenta de las muchas similitudes que guardan las dos juegos de *Lucas* con esta saga, pero baste decir que, a pesar de ello, mantienen su propia personalidad y valen la pena por si solos. Los dos son verdaderamente divertidos y recrean muy acertadamente la atmósfera de la película, especialmente si tienes una tarjeta de sonido y un PC rápido.

Como en la mayoría de juegos de este tipo podemos jugar en modo entrenamiento, misiones sueltas o campaña. En cualquier caso las misiones son lo suficientemente variadas como para que no nos de la impresión de estar continuamente jugando a la misma pero con más enemigos. El juego se puede controlar con joystick, teclado o ratón. Si alguna vez te asaltó la duda sobre si alguien se podía herniar manejando un mouse, prueba a jugar a *X-Wing* o *Tie Fighter* con uno y comprobarás que no es tan difícil. Con la opción de teclado, si tienes un PC lento, verás que de vez en cuando se llena el buffer y el PC Speaker comienza a proferir lamentos, así que recomiendo encarnizadamente el uso de un Stick.

El manejo de las naves, aunque requiere cierto conocimiento de los controles, es bastante sencillo. En todo momento tenemos que pensar que, a pesar de lo que nos hubiera podido inducir a pensar la publicidad de *Lucas*, estos dos juegos son básicamente arcade y no simuladores de vuelo, aunque toda la acción transcurra en plano subjetivo. Aun así poseen un nivel de dificultad lo suficientemente elevado como para provocar un ataque de nervios al jugador no experimentado.

Otra opción que viene siendo cada vez más común en este tipo de juegos, pero que no por ello es menos de agradecer, es que podemos salvar la filmación de las batallas disputadas para poder babear posteriormente viendo como destruimos al enemigo o, en su defecto, ver como nos han destruido y aprender de nuestros errores. No es necesario decir que si jugamos en modo campaña, la partida se va salvando automáticamente después de cada misión.

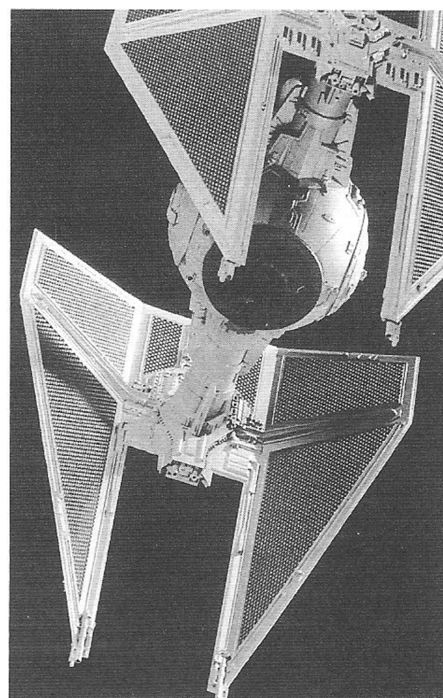
Por último, aclarar que a pesar de los pocos requisitos que exigen estos juegos (por ejemplo *X-Wing* corre perfectamente en un 286 con 1 Mb de RAM), necesitaremos un equipo bastante rápido para poder disfrutar de todas sus posibilidades; la alternativa es bajar al máximo el nivel de detalle, suprimir sonido y, creedme, no es agradable.

Rebel Assault

No se le puede negar ser el más espectacular visualmente. Es probable que si lo ves en modo Demo o pantallas del juego fotografiadas en una revista comiences a sali-

var profusamente y acuda a tu mente la insensata idea de degollar al primero que pase por la calle con tal de sacar dinero para pagar el CD en cuestión. No te lo reprocho. Nos encontramos ante un juego extremadamente cuidado tanto en su aspecto gráfico como en lo que a sonido se refiere. Pero no te dejes engañar. En la gran mayoría de las fases no deja de ser una variante del típico juego en el que debemos mover un punto de mira por la pantalla destruyendo objetivos. El recorrido de la nave (que, como habrás adivinado ya, NO pilotamos) es prefijado y si los objetivos no han sido destruidos tras la primera pasada, pues ovación y vuelta al ruedo, o lo que es lo mismo, a hacer otra pasada completamente igual a la anterior hasta que hayamos arrasado con todo. Después de unas cuantas pasadas, y si has tenido la habilidad suficiente para no ser destruido, los maravillosos gráficos se hacen desagradables a la vista, la impresionante banda sonora se convierte en una repetitiva melodía infernal y lo que prometía ser un juego estupendo en una pesadilla. Así pues si posees un CD-Rom, ocho megas de RAM y lo tuyo es la navegación espacial, mejor inclínate por *Wing Commander III*: 4 Compactos de material de primera en Super VGA protagonizados por Mark Hamill (Si, el actor que encarnaba a Skywalker) donde la presentación y las escenas de vídeo no son un artificio tras el que se esconde un juego tedioso, sino un aliciente más, si cabe, a un juego verdaderamente bueno y divertido.

Y con esto solo nos queda esperar la salida del que promete ser el mejor juego hecho sobre la trilogía y uno de los mejores del año: *Dark Forces*. Algo así como *Doom*, pero en vez de tener como enemigas a criaturas infernales, aquí lucharemos contra los soldados imperiales del bueno de Vader. Todo ello en un CD conteniendo setenta megas de un juego que puede ser definitivo. **NOTA IMPORTANTE:** Este artículo (?) ha sido escrito bajo los efectos del *Camel* y la música de grupos depravados como *Revolting Cocks*, *Nailbomb*, *Ministery* y *Butthole Surfers*, por lo que el autor declina toda responsabilidad sobre el contenido del mismo y las opiniones expresadas en él. ◆



Merchandise básico

1. Las guías españolas de los films de la trilogía.
2. Las películas en video en versión original y formato "widescreen", de próxima aparición dentro de este año (Fox video).
3. Los carteles de los tres films de la saga.
4. Los tres portafolios de Ralph McQuarrie con ilustraciones de la saga.
5. La colección de maquetas de *Mpc/Ertl*.
6. Los tres pins de plata que reproducen los logos oficiales.
7. La banda sonora original y completa en la edición especial en CD que incluye la banda sonora de los tres films, un compact adicional con temas inéditos y un libro.
8. La colección de cartas *Star Wars Widevision* y por añadidura las colecciones venideras de *Empire* y *Jedi (Topps)*.

Todas estas piezas se pueden conseguir en el mercado a precios relativamente asequibles, pero hay que aclarar algunos puntos: Las guías son ahora bastante difíciles de conseguir; los portafolios son de los años 1978, 80 y 83, por lo que son auténticas piezas de coleccionista y aunque de las maquetas de *Mpc* están descatalogadas el X-Wing y la Speeder bike, el Destructor Imperial acaba de ser reeditado en fibra de vidrio. Si conseguís todo esto (cosa prácticamente imposible) o la parte de ello que más os guste, podéis daros por satisfechos: Vuestra colección habrá empezado.

Bibliografía básica

1. George Lucas: The creative impulse (Abrams Books).
2. Skywalking: the life and films of George Lucas (Elmstree Books).
3. Harrison Ford New Action Hero (Kazuo Kajiwara).
4. The Harrison Ford stary (Zomba Books).
5. Harrison Ford Retratos (Royal Books).
6. George Lucas El poder de la Fuerza (Royal Books).
7. STAR WARS/ Empire Strikes Back / Return of the Jedi Storybooks (Random House).
8. STAR WARS trilogy (Kazuo Kajiwara).
9. STAR WARS: From concept to the screen collectible (Cronichle Books).
10. Tomart's price guide to worlwide STAR WARS collectibles (Tomart Publications).
11. The art of STAR WARS / Empire / Jedi (Ballantine Books).
12. The art of STAR WARS GALAXY / II (Topps Comics).
13. From Star Wars to Indiana Jones: The best of Lucasfilm (Chronicle Books).
14. La Fuerza en La Guerra de la Galaxias (Libros Clie).

Star Wars, la segunda edición

Siempre se ha dicho que los viejos clásicos nunca mueren, y en una época como la nuestra, plagada de reposiciones, repitos, versiones y segundas partes, esta sentencia parece especialmente acertada. Pues bien, conforme nos acercamos al veinte aniversario de su estreno cinematográfico, el clásico que vuelve por sus fueros es uno de los puntos de referencia obligados de la historia del cine de ciencia-ficción: me estoy refiriendo, naturalmente, a "La Guerra de las Galaxias", del eximio George Lucas (¿se puede saber a qué puñetas espera el Vaticano para canonizar a este hombre?), que ahora parece dispuesto a retomar la obra que le dio la fama para volver a dejarnos pegados a la butaca las horas que haga falta.

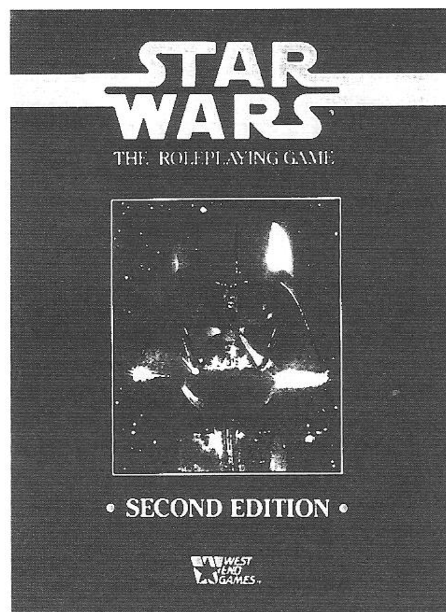
por Alex Fernández

Lo cierto es que del año 92 a esta parte toda la industria de la mercadotecnia se ha empleado a fondo y nos ha inundado con una auténtica avalancha de productos, algunos francamente pintorescos (por decirlo suavemente), más o menos relacionados con aquella trilogía que vio la luz allá por 1977: series de cómics, novelas, pósters, libros de ilustraciones, camisetas, insignias, autógrafos de Darth Vader (de autenticidad más que dudosa), los calzoncillos empleados por Harrison Ford durante el rodaje de la primera parte...En otras palabras, que incluso los que no quisieron enterarse tuvieron que hacerlo. Los chicos de la *West End Games*, autores del juego de rol hacia finales de los años ochenta, no podían permanecer ajenos al auge de este fenómeno, así que se decidieron a desempolvar la primera edición (galardonada con el *Origins* y el *Gamer's Choice* en 1988) para someterla a unos cuantos retoques que permitieran ponerla al día y adaptarla a los nuevos vientos que soplan en cierta galaxia lejana. Así, con el título de *Star Wars the Roleplaying Game: Second Edition* (de una originalidad francamente sobrehumana) era presentado en sociedad un producto que se parecía a su predecesor bastante menos de lo que pensaban muchos.

No se trata sólo de la imagen

En el plano puramente estético los cambios han sido notables, pero depende del gusto de cada cual decidir si han sido para mejor o para peor. La encuadernación es de mejor calidad, y lo que la portada pierde en espectacularidad lo gana en elegancia, con ese ligero toque tenebroso que siempre ha acompañado a Darth Vader, uno de los villanos por excelencia del cine fantástico. La maquetación, impecable. Pese a una densidad de texto mucho mayor, esta segunda edición resulta tan fácil de asimilar como su predecesora. La única pega la suponen las ilustraciones, ya que aquí se echa en falta el material de la *Lucasfilm*, parcialmente sustituido por dibujos de la plantilla de colaboradores de *West End* y que, salvo en contadas excepciones, no están a la altura de las circunstancias. Lo mejor, el material gráfico original de las películas reproducido en color y presentado ocasionalmente en forma de interesantes carteles publicitarios ("La Flota Imperial: Honor y Distinción". Sin comentarios).

Si algún escéptico pensaba que esta segunda edición no era más que un cambio de imagen para vendernos otra vez el mismo material de siempre con otro envoltorio, lamento comunicarle que comete un grave error: la reedición ha supuesto mucho más que añadirle una coletilla al título, y es a esas nuevas aportaciones a las que vamos a dedicar el grueso de este artículo.



Las reglas

Uno de los puntos fuertes del juego de rol de *La Guerra de las Galaxias* lo constituye, sin duda, un reglamento rápido y sencillo, pero a la vez completo y eficaz (eso sí, no apto para gente lenta con las sumas), y que puede considerarse una pequeña obra maestra entre las diferentes mecánicas roleras. Pese a ello no deja de ser cierto que la primera edición tenía sus lagunas y algunos aspectos que merecían un retoque, así que los responsables de la actualización decidieron liarse la manta a la cabeza y entrar de lleno en el asunto, dejando como resultado un reglamento mucho más amplio y detallado que el anterior. Aquí hay que reconocer el gran acierto de los autores, pues las múltiples alteraciones realizadas consiguen la difícil meta de subir más aún el listón sin que el juego pierda ni un ápice de su agilidad. Veamos someramente algunos de estos cambios.

En la actualidad los puntos de personaje pueden utilizarse no de uno, sino de tres modos: el primero, tal como se hacía anteriormente, para aumentar las habilidades; el segundo, para aumentar los atributos, lo cual sólo puede hacerse dentro de los límites de cada especie (un Humano, por ejemplo, no puede pasar de 4D en Fortaleza, pero un Wookie puede llegar hasta 6D) y gastando un número de puntos igual al valor actual del atributo multiplicado por diez (casi nada); por último, la tercera posibilidad permite al personaje gastar sus puntos de habilidad durante la partida, tirando un dado más en una acción concreta por cada punto invertido, todo ello dentro de los márgenes que detalla el reglamento. En cuanto a los puntos de Fuerza las nuevas reglas son bastante más duras, e incluso puede darse el caso de que un PJ pierda todos sus puntos (se acabó el mínimo de 1, malditos...). Y ya que hablamos de la Fuerza, decir que el repaso a este aspecto del juego ha sido total, empezando por hacer mucho más duro el acceso a las disciplinas jedi para aquellos que no estén versados en ellas desde un principio, lo que me parece totalmente justo e imprescindible, evitando que las partidas se llenen de Ewoks con superpoderes o Jawas del Lado Oscuro (¡Argh!).

En el caso de las habilidades también se puede decir aquello de "quién te ha visto y quién te ve", pues aunque la mecánica pri-

maria sigue siendo la de toda la vida (dados de 6 y tiradas contra número de dificultad), la lista ha pasado de 39 a 80 habilidades básicas (ya que luego podríamos hablar de un número casi ilimitado), agrupadas en varios tipos. El primero son las normales, que son las que conocíamos de siempre, junto a otras "recién llegadas": blásters, esquivar, pilotar, cazas, primeros auxilios, sensores, comunicaciones,...El segundo grupo es el de las habilidades avanzadas, que por su mayor complejidad requieren mayor cantidad de puntos para ser aumentadas: medicina, ingeniería naval, ingeniería de blásters... El tercero lo constituyen las especializaciones, una buena idea que permite al PJ focalizar una habilidad determinada gastando menos puntos para subirla, entre otras ventajas. Así obtendríamos pilotar Ala-X, pilotar Ala-Y o pilotar Interceptor TIE como posibles especializaciones de pilotar cazas. Otro grupo se compone de las habilidades especiales propias de algunas razas de la galaxia, como el estado berserker de los Wookies, la capacidad de resistencia a la Fuerza de los Hutt, el agudo olfato de los Ewoks o el tremendo vigor de los Gamorreanos. El último grupo de habilidades lo integran las habilidades de la Fuerza, las viejas conocidas de los jedi (sí, me refiero a esos personajes con continuos problemas de conciencia).

Además, se incluyen apartados antes inexistentes como la duración del entrenamiento (también se acabó aquello de subir una habilidad al instante), las comunicaciones, los diferentes tipos de sensores y su uso en el juego, las acciones "apresuradas" (no confundir con "acciones deprisa"), daño a armas y armaduras, etc...Algunas de las modificaciones afectan a la propia base del reglamento, como la eficaz y sencilla inclusión de críticos y pifias, o el nuevo sistema de daño, que pasa de calcularse por múltiplos a hacerse por diferencias. Así, si la tirada de daño supera por más de 15 puntos a la tirada de Fortaleza de un PJ, éste resulta muerto o mutilado, dependiendo del humor con que se haya levantado el director ese día (¡¡Ay mi mano!!–Luke Skywalker en un momento delicado–). Si a esto le unimos el poder destructivo del nuevo arsenal, nos encontraremos con que en la segunda edición los jugadores van a tener que ser mucho más cuidadosos con sus PJs si no quieren jugar con uno nuevo en cada partida.

Mención de pasada para las nuevas reglas sobre vehículos, combate espacial y acciones combinadas, y mención honorífica para el capítulo de movimiento, sencillamente excelente y que hace que nos olvidemos de la horrible chapuza aparecida en el suplemento de reglas. Por su parte, las reglas de escalas se mantienen, con retoques muy ligeros.



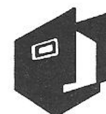
En cuanto al escéptico del comienzo, espero que este breve resumen (los que quieran más detalles que se compren el juego, que para eso está) le convenza de lo erróneo de su actitud, sobre todo si tenemos en cuenta, como ya decía antes, que los cambios han sido claramente a mejor y dignos de elogio. ¿En contra? Pues hombre, pocas cosas y no demasiado importantes, aunque algunos pueden echar de menos el viejo sistema de combate para grandes naves o las acciones de prisa, también suprimidas, sin olvidar ciertos aspectos de las nuevas acciones combinadas y de las especializaciones que no resultan del todo coherentes. Pero si comparamos este pequeño núcleo de desventajas, por otra parte subsanables casi siempre, con la gran cantidad de aportaciones más afortunadas, está claro que el señor Bill Smith y compañía se merecen un punto a favor (o más de uno, según el caso). Pero atención, que no sólo de reglas vive el rol...

La Galaxia

"La Batalla de Endor cambió la historia. Los rebeldes, con el apoyo de una primitiva especie indígena conocida como los Ewoks, destruyeron la nueva estrella de la Muerte, dejando fuera de combate junto a ella a gran parte de la flota personal del Emperador Palpatine (...). El Emperador resultó muerto.

El Imperio había sido derrotado, pero la Alianza Rebelde pronto aprendió que era más fácil luchar que gobernar. Esta batalla marca el inicio del posterior conflicto entre la Nueva República (la Alianza) y los residuos del Imperio, conflicto que aún continúa" (*Star Wars: The Second Edition).*

Durante los 5 años posteriores a la Batalla de Endor el Imperio perdió más de las tres cuartas partes del territorio que una vez estuvo bajo su dominio. Pese a que aún se mantenían en clara superioridad frente a los rebeldes, los imperiales se habían visto pri-



vados de sus principales líderes, enzarzándose en violentas luchas internas, bien por ocupar la vacante dejada en el trono, bien por el interés de muchos Moffs en establecer sus propios "imperios" en las zonas de la Galaxia bajo su gobierno. Frente a un enemigo falto de cohesión, moral y liderazgo, los rebeldes ocuparon rápidamente la capital imperial y los mundos del Núcleo, liberando sin demasiados problemas los sistemas de las Colonias y del Cinturón Interior y estableciéndose más precariamente en la zona de expansión, al tiempo que proclamaban la Nueva República. Sin embargo, ahora se enfrentaban a otros problemas aún más graves que los planteados por los restos del Imperio: la economía y el comercio en la Galaxia se hallaban al borde del colapso por causa de la Guerra Civil y del vacío legal que el cambio de poder había producido, y por si combatir, legislar y organizar fuera poco, estallaron las primeras tensiones internas en el seno de la República, destacando la vieja enemistad que siempre había enfrentado a los Bothan con los Mon Calamari. Con un cuadro como éste, no es de extrañar que la mayor parte de las grandes corporaciones galácticas permanecieran neutrales en el conflicto, vendiendo sus servicios al mejor postor, o que muchos planetas del conflictivo Cinturón Interior o de la frontera República-Imperio mantuviesen una política de molesta ambigüedad, cuando no de marcada desobediencia hacia los nuevos gobernantes.

Y ahora son cada vez más frecuentes los rumores que hablan de un próximo renacer del Imperio, esta vez agrupado en torno al enigmático Gran Almirante Thrawn, que en algún remoto rincón de la Galaxia ha conseguido reunir a buena parte de la otrora poderosa Flota Imperial para asestar el golpe definitivo a la Alianza. Todo está servido para que la acción continúe...

Algún recién llegado podría pensar: "Sí, todo esto es muy bonito, pero a efectos de juego, ¿qué?". Pues bien, la segunda edición tiene todo lo que tenía la primera...y más, mucho más. Me explico: ¿que alguien quiere seguir jugando al viejo estilo, o sea corriendo delante de los imperiales todo el santo día? Pues para eso tiene la ambientación de toda la vida, que se mantiene en el nuevo juego. Pero, ¿y si alguien prefiere cambiar un poco de aires, o ir un poco más allá en el tiempo, o sencillamente alejarse de la temática "rebelde" para ampliar las miras de sus PJs? Pues para eso tiene a su disposición todo un nuevo planteamiento tremendamente enriquecedor. No en vano uno de los lastres de *La Guerra de las Galaxias* era su limitación temática, al obligar a los participantes a jugar con los eternos-pero-inasequibles-al-desaliento luchadores de la Libertad contra los eternos-y-que-por-muchos-que-matas-salen-más sicarios del tiránico y brutal régimen de Palpatine. Además, la edición original recogía un lapso de tiempo un tanto breve, pues entre la primera película y la tercera pasan menos de 4 años, mientras que la nueva amplía ese plazo hasta los 9, incluyendo las novelas de Timothy Zahn y la serie de *Imperio Oscuro* del tándem Veitch/Kennedy, una colección de cómic de la que lo mejor que se puede decir es que resultó magníficamente adaptada al rol en una excelente guía. Por otro lado, el trasfondo gana en variedad, al aparecer docenas de molestas dictaduras postimperiales con sus propios regímenes de organización interna, sistemas independientes que se mantienen al margen del conflicto, grupos criminales buscando ocupar el vacío dejado por Jabba el Hutt (voluminoso vacío, por cierto), o grandes consorcios corporativos (los grandes olvidados de la antigua línea), que campan por sus respetos en vastas áreas de la Galaxia.

En otras palabras, que los PJs ya no tienen que ser forzosamente "luchadores por la Libertad" (que tampoco está mal), pudiendo dedicarse a trabajar como comerciantes independientes, exploradores al servicio de la República o cazarecompensas afiliados a algún sindicato, por citar sólo algunos ejemplos. Y si a todo esto le sumamos la inclusión de algunas reglas para llevar a personajes del Lado Oscuro (aunque no precisamente como PJs de "larga duración") no sería de extrañar que, con algunos retoques, a algún sádico se le ocurriese la idea de comprobar que ruido hace un Ewok chafado por la pata de un AT-ST mientras se juega desde "el otro lado"...

Alguien podría objetar que tanto cambio y tanto añadido traicionan un tanto el espíritu original de *La Guerra de las Galaxias*, vamos, que ya no es lo que era...Hay una cuestión indiscutible, y es que como villano Thrawn no tiene ni la mitad de carisma que el viejo Vader, personaje insustituible sin el cual la Galaxia de la Nueva República pierde buena parte de su chispa, sin olvidarnos de que en la Segunda Edición se introducen elementos de otros registros de la ciencia-ficción cuya conexión con el universo de George Lucas no está demasiado clara. Pero como decía antes, se pueden haber hecho añadidos pero no se ha quitado nada, y la última palabra en ambientación la tiene siempre el director, que es libre de ignorar los cambios que no le resulten apropiados. A fin de cuentas, las novelas de Timothy Zahn no tienen por que gustarle a todo el mundo.

Conclusión

La valoración global de la Segunda Edición sólo puede ser altamente positiva. Recomendable para los que ya conocían la primera, pero también para aquellos recién llegados con ganas de probar un juego diferente, alejado de esa invasión de "macarras con cara de duros" que lleva una temporada inundando las estanterías de todas las tiendas del ramo. No hay duda que *La Guerra de las Galaxias* tiene sus defectos, y que no todos se han arreglado en esta puesta al día. Pienso, por ejemplo, en esos módulos oficiales de pobre calidad que, aunque han ido mejorando de unos años a esta parte, siguen sin estar a la altura del conjunto. Pero en una época en la que todos los juegos que aparecen lo hacen plagados de PJs vampiros-demonios-espíritus-y/o demás entes que arrastran sus sórdidas angustias en mundos "para adultos" donde nada es lo que parece, no está de más pegarse un garbeo de vez en cuando con el Halcón Milenario por aquella galaxia en la que todo es más sencillo y divertido y todos éramos más inocentes sin creernos más listos por dejar de serlo...

FICHA TÉCNICA

Título:	Star Wars, The Roleplaying Game: Second Edition
Editorial:	West End Games
Autor:	Bill Smith, sobre material de Lucasfilm Ltd., Bill Slavicsek y Greg Costykian
Portada:	Lucasfilm Ltd.
Ilustraciones interiores:	John Paul Lona, Allen Nunis, Mike Vilardi y Lucasfilm Ltd.
Gráficos:	John Paul Lona
Dirección artística:	Stephen Crane
Formato:	Libro en tapa dura, 28x21'5 cms, 176 páginas, 16 pág. plastificadas y en color con material gráfico de Lucasfilm
Contenido:	Creación de PJs, Consejos para el director, Mecanismos básicos, Atributos y habilidades, Movimiento, Viaje espacial, El universo de Star Wars, Equipo, Bases del rol, Tablas de Conversión de la primera edición a la segunda, Cartas y Tablas, Hoja de personaje (muy mejorable).

El planeta moribundo

La rebelión prosigue su lucha contra el Imperio Galáctico, y ha empezado a usar comandos independientes en sus misiones. Dichos comandos, formados por voluntarios, han llevado a cabo importantes misiones de espionaje y sabotaje en los planetas imperiales. Uno de dichos comandos está precisamente regresando al punto de reunión, donde se debería encontrar con el resto de la flota rebelde. Pero por desgracia, su nave ha sido dañada, y han tenido que abandonar el hiperespacio. El único sistema cercano es un sistema inexplorado, con un planeta que parece tener posibilidades de albergar vida...

por Rafa Cama

Como ha quedado dicho en la introducción, esta vez los PJs se van a encontrar en un sistema inexplorado, con el hiperimpulsor dañado y sólo un planeta al que dirigirse.

Pero ese planeta no está deshabitado. En él vive un extraño personaje que parece tener increíbles poderes. Además, deberán enfrentarse con el hecho de que el planeta está autodestruyéndose.

Sobre la aventura

En esta aventura, lejos de dar un guión rígido de lo que va a pasar, vamos a presentar la información de la siguiente manera: en primer lugar, una introducción para los jugadores, que les mete en situación. Luego, una descripción de la zona en la que se van a encontrar, seguida de una presentación de los PNJs. Y acabaremos con una pequeña guía de acontecimientos, que el DJ es libre de cambiar a su antojo.

Lo que se trata con todo esto es de huir de todo lo que parezca "dirigismo" y dar la mayor libertad de acción posible a los jugadores. Que ayuden a crear la historia.

Introducción para los jugadores

Los PJs están de regreso al punto de encuentro con la flota rebelde, cuando el Ordenador de a bordo rompe su tranquilidad con un mensaje.

> **Informe:** Fallo en el hiperimpulsor espacial. Avería grave. Abandonando hiperespacio.
> **Recomendación:** Aterrizar cuanto antes para reparar.

Al parecer, el hiperimpulsor resultó dañado en el transcurso de la última misión. El caso es que los PJs se encuentran en un sector desconocido de la Galaxia, cerca de un sistema con tres planetas, de los cuales uno parece adecuado (los otros están demasiado cerca de su sol).

Si piden información al ordenador de a bordo acerca de este planeta, les dará la siguiente información:

> **Informe:** Planeta sin atmósfera, sin formas de vida. Gran inestabilidad sísmica en toda la superficie.

Acto seguido rectificará, y les dará un nuevo informe con datos que acaba de descubrir.

> **Rectificación:** Detectada zona de 10 km cuadrados dotada de atmósfera respirable. Sin actividad sísmica. Detectada una forma de vida.
> **Recomendación:** Aterrizar en dicha zona.

El caso es que da igual que los PJs decidan ir a dicha zona o no, porque en ese momento perderán el control de la nave, y ésta se dirigirá por si sola hacia dicha zona, en la que aterrizará.

Una vez salgan de la nave, los PJs se encontrarán frente a un extraño hombre, Jessel Fhard, que les saludará diciendo. "Bienvenidos, viajeros del espacio, a mi humilde morada".

Por cierto, desde ahora las armas de los PJs no funcionan (ni las montadas en la nave) y los sistemas de propulsión de la nave tampoco, aunque reparen lo que tenía dañado. El ordenador, sin embargo, seguirá funcionando de manera normal.

El escenario

La zona por la que van a poder moverse los PJs es un círculo de 10 kilómetros de diámetro. Más allá del círculo, bordeado por una alta muralla de metal inescalable (es totalmente lisa), no es relevante lo que hay para el módulo, y los PJs sólo pueden obtener información con el ordenador de a bordo.

Se trata de una zona tranquila (de momento) en la que cabe distinguir algunas cosas.

En primer lugar, está la casa de Jessel. Esta construcción, cuyo aspecto es el de una pirámide de cinco lados, presenta todas las comodidades que los PJs puedan imaginar. Esto no es una forma de hablar, pero no dejes que ellos lo sepan. Cada vez que pregunten o sugieran algo que quieran, Jessel aparecerá (como si hubiera leído su mente) y les mostrará donde encontrarlo.

Hay un jardín de increíble belleza, en el que todos los PJs pueden encontrar plantas de sus respectivos planetas natales. Por cierto, que las plantas no son recogidas como señales de vida por el ordenador de su nave, pero no se lo digas si no lo preguntan.

Por último, está la cueva. Este es posiblemente el único lugar que es completamente real. Lo más destacable es que en su interior hay una esfera de cristal rojo, exactamente igual a la que lleva Jessel en el extremo de su báculo (ver más adelante).

Jessel Fhard

Jessel Fhard es un extraño hombre de unos 40 años (en apariencia), que mide 1'80, pesa unos 75 kilos, tiene el pelo oscuro y los ojos grises. Es de complexión delgada y siempre viste con una especie de túnica roja con adornos dorados. No lleva nada excepto una especie de báculo de metal. En el extremo del báculo se encuentra fijada una especie de esfera de cristal rojo que parece tener en su interior una especie de gas neblinoso.

Jessel, a pesar de su apariencia, no es un hombre especial. En realidad es simplemente un naufrago del espacio. Viajaba como pasajero en una nave espacial que se estrelló en el planeta hace ahora unos 5 años. Fue el único superviviente, pero se encontró en un planeta sin atmósfera ni vida, y con alimentos y aire para apenas un par de meses.

Lejos de desesperarse, Jessel intentó buscar una solución, y empezó a recorrer la región en la que estaba. Finalmente, encontró la solución, cuando halló en una cueva el extraño cristal que ahora lleva en el báculo. Al momento, sintió un gran poder que le recorría, y que provenía del cristal.

Gracias a los poderes que le daba el cristal, construyó su casa y dotó de atmósfera a una región del planeta. El cristal le permitía hacer aparecer de la nada casi cual-



Jessel Fhard		
– Destreza	3D	
– Conocimientos	4D	
Lenguas	6D	
Culturas	6D	
Supervivencia	6D	+2
– Mecánica	2D	+2
– Percepción	3D	+2
Buscar	4D	
– Fortaleza	2D	+2
– Técnica	2D	
Medicina	3D	
– con la piedra:		
Controlar	30D	
Sentir	30D	
Alterar	30D	

quier cosa. Sólo tenía una limitación: no podía crear vida. Las plantas del jardín de Jessel sólo tienen una apariencia de vida, y aún así consumen mucho poder. Por ello Jessel se encontraba solo.

Además, a los tres meses de encontrar el cristal, se dio cuenta de que el planeta sufría una pequeña actividad sísmica. Con los años, ha ido empeorando geométricamente. Afortunadamente, los poderes del cristal le permiten crear una zona segura contra los terremotos.

Jessel es un hombre amable y bien educado, y deseoso de tener compañía. Pero también es reservado, y por nada del mundo dirá de donde saca sus poderes. Además, aunque él es el responsable de que no funcione la nave ni las armas, negará dicho punto. El caso es que quiere que los PJs se queden con él, y si se lo dice puede ser que estos le odien.

Se negará a abandonar el planeta, pase lo que pase, a no ser que las cosas se pongan muy feas. De alguna manera sabe que si sale del planeta perderá todos sus poderes.

Su esfera es en realidad un extraño artefacto que permite a su propietario utilizar la energía del planeta en su propio beneficio. Para ello, a efectos del juego, supondremos que poseer la esfera es como tener las tres habilidades de la fuerza a nivel de 30D. Pero sus poderes no tienen nada que ver con la Fuerza, sino que provienen del planeta.

Esta es la causa, además, de la inestabilidad sísmica del planeta. El cristal ha absorbido totalmente la energía del planeta, provocando terremotos. Al utilizar Jessel el cristal para detener los seismos, ha creado un bucle que se alimenta a si mismo, y que agotará la energía total del planeta en una semana aproximadamente.

El ordenador de la nave de los PJs puede llegar a detectar la posibilidad de destrucción del planeta con el tiempo suficiente, pero la atribuirá a una fuerza de tipo desconocido, y no podrá descubrir que la energía proviene de la esfera de Jessel.

El otro cristal que se encuentra en la cueva en la que Jessel encontró el suyo es exactamente igual al del báculo. Su uso acelerará aún más el final del planeta.

Ger Umar

Nuestra segunda estrella invitada es Ger Umar, un contrabandista de unos 45 años, calvo, con una cicatriz en la mejilla y los ojos cubiertos por un extraño visor biónico (Ger no ve sin él). Llegará al planeta dos días después que nuestros héroes, y será recibido por Jessel con la misma cortesía que los demás.

Ger no es precisamente un buen chico. Desagradable, de asquerosos modales, una vez se dé cuenta de que hay extraños poderes operando intentará como sea hacerse con la fuente de ellos, recurriendo a cualquier método. También es listo, y sabrá ocultar sus pensamientos hasta que llegue el momento oportuno. No es un hombre que se deje llevar por sus impulsos,a pesar de lo que pueda parecer.

Lleva un bláster pesado (que no funciona, al igual que los de los PJs). Su segundo de a bordo, Hurgh, le obedece ciegamente.

Hurgh

Hurgh es el segundo de a bordo de Ger Umar. Es un Kaolak, una especie de hombre caimán (para más información, ver LIDER 20). Ger lo encontró en un mercado clandestino de esclavos y lo compró. Luego, le liberó y le dio la oportunidad de viajar con él.

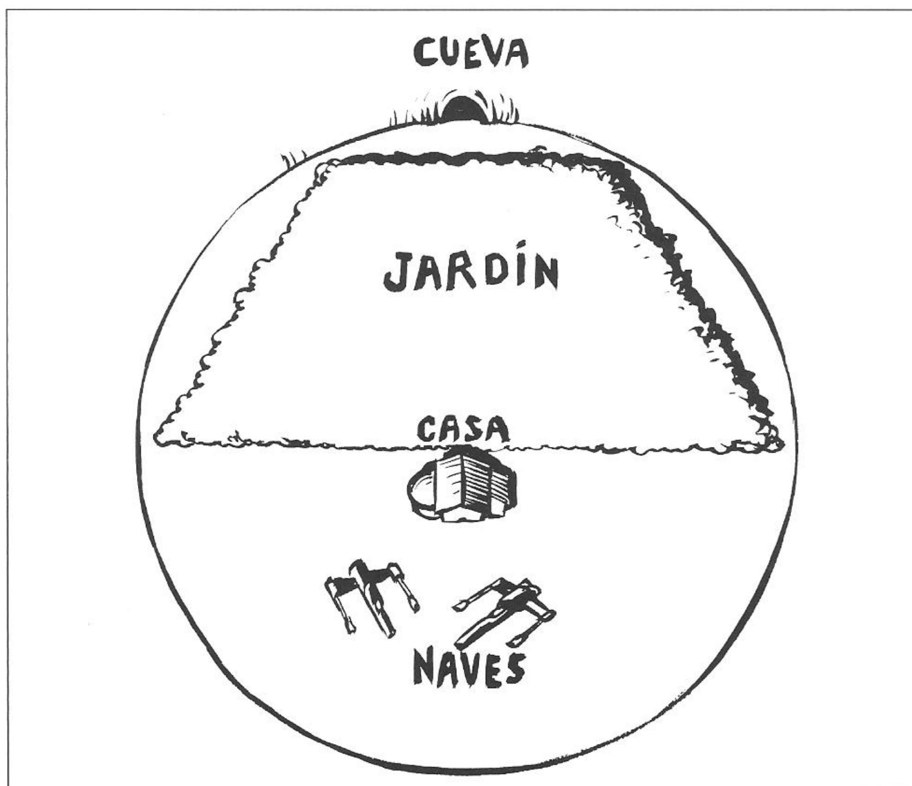
Ger Umar		
– Destreza	3D	+1
Blásters	5D	+1
Esquivar	4D	
– Conocimientos	2D	+1
Bajos Fondos	3D	+2
– Mecánica	3D	+2
Pilotaje Naval	4D	+2
– Percepción	2D	+1
Timar	2D	+2
Esconderse/Furt.	2D	+4
– Fortaleza	2D	+2
Atacar sin armas	3D	+2
– Técnica	4D	

Hurgh es absolutamente fiel a Ger, y daría su vida por él. Es un personaje fiero, fuerte y ágil, aunque no muy inteligente. Sólo habla su propio idioma, repleto de eses y sonidos silbantes. Ger lo entiende a la perfección. Pero aunque no lo hable, Hurgh entiende a la perfección el Básico.

Hurgh odia especialmente a los gamorreanos, que fueron los que le esclavizaron cuando aún era joven, y no siente demasiada simpatía por los humanos, a excepción de Ger Umar. Es bastante insociable y hosco.

Guía de acontecimientos

Esta guía pretende ser sólo un primer indicativo de las cosas que pueden pasar,





Hurgh

– Destreza	5D
Parar sin armas	6D
Parar con armas	6D
Atacar con armas	6D
– Conocimientos	1D
Supervivencia	5D
– Mecánica	1D
Cabalgar	5D
– Percepción	2D
Esconderse/Furt.	4D
Buscar	4D
– Fortaleza	5D
Atacar sin armas	6D
– Técnica	1D
Medicina	3D

pero el DJ puede decidir cambiarlas sin problemas.

Primer día: Llegada de los PJs al planeta. Conocen a Jessel, y disfrutan de su hospitalidad.

Segundo día: Siguen disfrutando de la hospitalidad de Jessel, quien sigue comportándose de manera reservada.

Tercer día: Llega la nave de Ger Umar. Ger, bastante enfadado, pregunta qué pasa, y por qué han controlado su nave. Jessel lo recibe con igual cortesía que los PJs.

Cuarto día: Mientras los PJs están disfrutando en el interior de la residencia, el suelo empieza a temblar. Cuando salen ven a Jessel con el rostro cubierto de sudor, sujetando con ambas manos su bastón. La esfera del báculo empieza a iluminarse más y más. Acto seguido, el terremoto concluye. Ger también ha visto lo que ha pasado.

Quinto día: Cuando los PJs se levanten y busquen a Jessel, verán que está en su cuarto, herido, y que ya no tiene el báculo. Hurgh le atacó por la noche y se lo llevó. Cuando salgan, verán a Ger con el bastón en la mano, intentando utilizarlo para recuperar el control de su nave. Ya ha conseguido hacer que sus armas funcionen. Empieza un temblor de tierra, mientras Ger usa el poder del bastón para atacar a los PJs. Afortunadamente para ellos, aún no sabe usarlo bien.

Si los PJs escapan, Jessel les contará su historia. A partir de ese momento, los personajes pueden decidir que van a hacer. Quizás busquen en la cueva otro cristal, o decidan sorprender a Ger (como él hizo con Jessel).

Si Ger escapa, el planeta empezará a autodestruirse. Lo mismo pasará si usa demasiado el cristal. En ambos casos, las naves y las armas de los PJs volverán a funcionar. Un combate usando los dos cristales será destructivo para el planeta.

Cuando un cristal abandona el planeta, se apaga. Y ya no vuelve a funcionar.

El Ordenador de la nave de los PJs les irá dando los mensajes 1 y 2 cuando los PJs le pregunten por la información que contienen, o cuando el DJ lo considere conveniente.

Que la Fuerza os acompañe...

MENSAJE 1

Informe: No se halla causa para la existencia de la zona en que nos encontramos. Los terremotos son detenidos a 10 km de profundidad por una energía de tipo desconocido.

Informe: La fuente de dicha energía se halla en la superficie del planeta, en la zona segura.

MENSAJE 2

Informe: Detectada relación entre la inestabilidad del planeta y la energía que opera en la superficie. Dicha energía es canalizada de la energía interna del planeta. El planeta está experimentando un envejecimiento acelerado exponencialmente. Se puede llegar al límite en menos de tres días standard.

Recomendación: Abandonar el planeta antes de dicho límite.

Si no compraste tu Ars Magica...

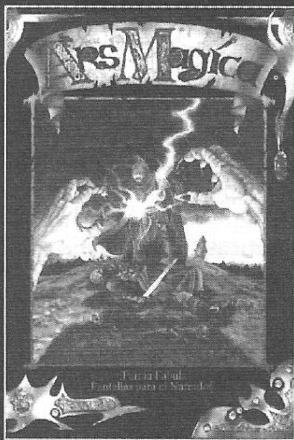
...ya es demasiado tarde.



ARS MAGICA. Nueva reimpresión corregida y revisada del juego del año. Ambientado en la Europa Mítica, donde todas las supersticiones y creencias de las gentes del Medioevo son reales. Podrás ser un verdadero Mago y no un simple "lanzahechizos" y urdidor de encantamientos. Tu esencia misma es la magia y tu dedicación a ella te otorga un inmenso poder. Tu vida está entregada al Arte de la Magia, así que cultivas tu maestría con cada fibra de tu ser. También podrás ser el compañero de estos Magos; peró como Compañero no eres un simple vasallo. Tu capacidad para moverte entre la sociedad mundana y la mágica dice de ti que compartes la esencia de los heroes. Seas un mercenario alcohólico, un raterillo astuto, un fraile itinerante o cualquier otro que quieras, formarás parte de la leyenda... ...Todo un mundo os aguarda.



EL JINETE DE LA TORMENTA. Sobre los vientos de la tempestad una criatura de leyenda nacida de las entrañas de la tormenta, acecha. Se le puede ver galopando sobre los grises nubarrones, imprimiendo a los vientos mayor fiereza. Unos dicen que fue un hombre que se vio sobrepasado por sus pasiones, otros que se trata de uno de los Jinetes del Apocalipsis. El Mago Grimgroth insiste en que se trata de un elemental, una encarnación mágica de la propia tormenta. Pero todos le llaman... el Jinete de la Tormenta. Un relato especialmente creado para que todos los personajes sean partícipes de una emocionante aventura. Con este suplemento podrás iniciar tu primera sesión de Ars Magica en menos de media hora ya que incluye 8 personajes creados y detallados con su propia historia personal y resúmenes de las reglas más importantes explicadas de manera sencilla y concisa. Si todavía no dominas el Ars Magica, este es tu suplemento.



PARMA FABULA. Las Pantallas para el Narrador. Las más grandes de la historia del rol. Un desplegable de nada menos que 6 hojas que recopila absolutamente todas las tablas y resume la mayoría de las reglas de Ars Magica que todo buen Narrador necesita. Imprescindible para que tus relatos tengan la fluidez que necesitas. Ya no volveras a perder ni un segundo buscando en tu Ars Magica. Es más, serás capaz de Narrar cualquier relato con solo el Parma Fabula, tengas o no el libro de reglas de Ars Magica; aunque, de este modo, no podrás disfrutar del marco de la Europa Mítica y del glamour del Medioevo que hacen que Ars Magica sea un juego único en su clase.

En definitiva, Parma Fabula es el complemento a Ars Magica que necesitas y que incluye un set compuesto por 15 fantásticas hojas de Mago y 10 hojas para Compañero y/o Grog, para que tus personajes tengan el aspecto que se merecen.

·De Reciente Aparición:

MISTRIDGE. Este suplemento detalla al máximo la Alianza de Mistridge, toda la comarca de Val du Bosque, sus míticos y mágicos lugares, sus gentes pueblos y ciudades, sus más oscuros secretos y complejas intrigas, describe la heregía Cátara y como fue "purificada" a manos de la Cristiandad. Juegues o no en Mistridge, te será muy útil para narrar cientos de relatos.

·De Inminente Aparición:

LA ALIANZA ROTA DE CALEBAIS. Cincuenta años atrás, la Alianza de Calebais fue destruida, y en ese tiempo nadie ha sido capaz de descubrir cómo o porqué. Ahora, será explorada y se revelará por fin cómo una Alianza tan poderosa y tan bien defendida pudo caer. El misterio de esta historia es la gran pregunta: ¿por qué? ¿que fuerza causó la caída de la hermosa Calebais y donde se oculta ahora?

·De Próxima Aparición:

Duendes. El Sueño de una Noche de Verano. Alianzas. La Tempestad. La Orden de Hermes. Heka em Kemit: Magia en Egipto.

"...Como ya sabréis, finalmente nuestro proyecto de extender los dominios de la Orden de Hermes en Iberia está dando grandes resultados. Infinidad de nuevos aprendices están experimentando el poder del Ars Magica. Sus conocimientos y dedicación son notables. Tengo todas mis esperanzas puestas en ellos. Se que les esperan grandes retos y que serán capaces de superarlos con exito. Ya hay quién ha desarrollado su primer conjuro tras meses de esfuerzo en sus, todavia poco surtidos, laboratorios. Incluso hay quien ha conseguido forjar los lazos con un familiar. Pienso que la Orden experimentará una nueva primavera. Pero ahora el reto es nuestro. Hemos de conseguir que se relacionen, que sepan que el mundo no acaba en sus laboratorios o en sus Sancta. Que sus Alianzas no son las únicas. Que sus nobles propósitos son compartidos por otros. Es nuestra misión que se conozcan los unos a los otros, que compartan sus hechizos y sus conocimientos con los nuestros, que florezcan bajo la protección de la Orden de Hermes, para que juntos experimentemos el revitalizante impulso de la nueva primavera. Ahora a pocos años de la nueva Era de Acuario iremos atrás en el tiempo y volveremos a ver nuestro resurgir, olvidemos nuestras rencillas pasadas y vivamos en comunidad y explendor..."

(Extracto de una carta de Bes de Ex-Miscellanea y de Tanit de Merinita, dirigida a Pauper Magister de Bonisagus, Aura de Jérbiton, Gladius de Flambeau, Thorn de Tytalus, Lex de Quaesitor, Lupus de Bjornaer, Rex de Tremère, Jocus de Verditius, Enigma de Criamon, Misser de Mercere y, en secreto, a Ellyllon de Diedne).

¡Bienvenidos a la Orden de Hermes!

¡Salve Sodalis!

La Orden de Hermes ha nacido, y sólo tú puedes conseguir que viva. Queremos reunir a todos los jugadores de Ars Magica para que juntos podamos organizar y preparar Jornadas de Rol; Tribunales en Vivo; Nuevos Hechizos; Contactos con otros Magos; Comentarios, Información y Ayudas a Ars Magica... ...y sólo Hermes sabe cuántas cosas más.

No importa que todavia no conozcas el juego o que no estés metido a fondo, seguro que con nosotros conseguirás no sólo esto sino que ¿Quién sabe? puede que seas el autor de un suplemento oficial de Ars Magica. La Orden de Hermes no conoce límites y Kerykion junto con La Companyia dels Jocs hará cualquier cosa (siempre que el código hermético lo permita). Recibirás información sobre el mundo Ars Magica y conocerás a nuevos jugadores. ¿has inventado un fascinante hechizo y quieres darlo a conocer? ¡Quien sabe! hasta puedes ganar ¡¡unos peones de vis!! ¿Crees poder mejorar la Teoría Mágica de Bonisagus? ¿Deseas aprender a jugar al Ajedrez Tremere?

¡No esperes más! ¡Unete a la más prestigiosa hermandad de conocedores de las Artes Misticas!

Escribe a:

La Orden de Hermes
Apartado de Correos 23116,
08028 Barcelona

Recuerda: los Magos que no pertenecen a la Orden no están protegidos por el Código... ...y, además, inscribirse es Gratis.

No te olvides de hacer tu **Pedido**, por telefono, fax o por correo:

☐ **Ars Magica** 3.950pts.	☐ **El Jinete de la Tormenta** 1.850pts.
☐ **Parma Fabula** 1.250pts.	☐ **Hojas de Personaje** (10-Mago) 400pts.
☐ **Mistridge** 2.750pts.	☐ **Hojas de Personaje** (20-Otros) 400pts.

Nombre y Apellidos: ____________

Dirección: ____________

Población: ____________ C.Postal: ____________

Teléfono: ____________ Edad: ____________

Padre Bayo, 9. 07008-Palma de Mallorca. Tel/Fax: (971)271830



...no esperes a que se vuelva a agotar.

Pintando ejércitos

Quedan tres días para la gran batalla, donde se juega el destino de un reino, quizás del mundo entero. Has preparado cuidadosamente la estrategia, esta vez nada puede fallar, la victoria casi ya es tuya. Todo estaba previsto excepto que los soldados de tu ejército se hayan declarado en huelga: Si no los pintas como Dios manda ellos no salen al campo de batalla. Las pancartas reivindicativas empiezan a aparecer por las vitrinas: "Queremos pintura, no polvo","yo a la guerra no voy en pelotas","Hola mamá", "Juega con los clicks de famóbil" y demás amenazas. Quedan tres días para la gran batalla, todo estaba previsto excepto esto y ahora ¿qué vas a hacer?...

por Salvador Tintoré

Obviamente vas a tener que pintar tus figuras. Has de reconocer que jugar a un wargame con los soldados sin pintar no luce mucho. Así que coge tu pincel y prepárate para la guerra, porque una vez más te vamos a solucionar la papeleta (bueno, tú también habrás de poner algo de tu parte).

Introducción

Con el auge de los wargames, tanto fantásticos (*Warhammer 40.000* y *Fantasy Battle, Fantasy Warriors...*) como históricos (principalmente napoleónicos), se hace necesario pintar muchas figuras en poco tiempo. Aquí te vamos a dar algunos consejos para ello. Sin embargo has de tener en cuenta que la calidad del pintado habrá de bajar un poco para poder conseguir pintar las figuras rápidamente. Ello no es malo, lo bonito de los wargames (y de tus ejércitos) es poder contemplar una gran cantidad de figuras (mejor o peor pintadas) desplegándose por el campo de batalla. Es el conjunto lo que le confiere ese particular atractivo a los estratégicos o, por usar un concepto muy de moda últimamente, es la visión "global" lo que le proporciona su encanto.

Sin embargo, si eres un perfeccionista (como yo), siempre puedes optar por pintar las figuras una a una. Aunque, claro está, te habrán de esperar sentados (hace unos cuantos años que tengo una batallita pendiente y me parece que mi amigo ya se ha casado, tiene dos hijos y uno de ellos ya está acabando la carrera).

Por ello el pintado individual de figuras –una a una, bien hecho y con técnicas complejas (tal como explicamos en el LIDER 34 y siguientes)– habrá de reservarse para figuras "solitarias", es decir, para los héroes,campeones, magos, capitanes o generales que puedan moverse solos por el campo de batalla y puedan lucir más.

Bueno, pero dejémonos de metafísicas de pincel y pongámonos manos a la obra.

Materiales y herramientas

Usaremos el material de siempre– limas y cuchillas, masilla, acrílicos, pinceles, pegamento, barniz...– aunque para alguna técnica será mejor usar un spray de pintura negra (para la capa de imprimación). También es recomendable tener a mano una buena cantidad de pinceles viejos (o los de fibra sintética en su defecto, ya que son más baratos).Ya habrás averiguado porqué: usaremos mucho la técnica del pincel seco. Una paleta mezcladora grande (o un plato) también nos será de gran ayuda. Para algunos de los detalles finales (escudos, bandejas...) se necesitarán algunos materiales más, que ya se dirán en su momento. Y una recomendación personal: ponte una buena música, bien marchosa, para hacer el trabajo más ameno (¿Os he hablado alguna vez de las excelencias de la música Heavy para el pintado de figuras?).

Preparación

En esta fase hay poca cosa que decir. Simplemente has de pulir las figuras de rebabas y líneas de molde tal como explicamos en su momento (LIDER 34). Algunos apresurados prescinden de estos detalles y pasan directamente a la fase de pintado. Siempre es mejor "limpiar" la figura primero pero, si vas tan apurado de tiempo, elimina al menos las rebabas grandes de la figura que pueden quedar muy poco estéticas (las pequeñas y la línea de molde con un poco de suerte se disimulan).

Si quieres pintar figuras *Citadel* (cosa bastante probable si estás con un wargame de Fantasía) el trabajo es algo mayor. La figura se ha de pegar bien a la base con pegamento epoxídico de dos componentes (Araldit, Nural...) y cubrir los agujeros sobrantes con masilla (mejor la epoxídica que la milliput).Esto también lo explicamos en el LIDER 34.

Las bases pueden ser decoradas (sí, también fue explicado en su momento) pero cuando pintas ejércitos es más recomendable (por una cuestión práctica) que pegues la arena a la base antes de empezar a pintar la figura (y no al final, como recomendábamos en caso de figuras individuales). Para pegar la arena (o piedrecitas) a la base puedes usar cualquiera de los métodos que ya comentamos o también dejar caer la arena (procurando no cubrir los pies) en la base de la figura y sobre esta derramar algo de cola arábiga. Cuando se haya secado la arena habrá quedado secada sin perder su relieve, lo cual nos facilitará (ya lo veremos) pintarla rápidamente con un pincel seco.

Una última cuestión antes de pasar al siguiente punto: Es muy probable que quieras usar para tus batallas figuras que no tienen una base apropiada para ello. Cada wargame suele usar su propia medida de bases aunque las de 2x2 cms son las más corrientes. Para adaptar la

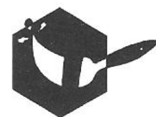


figura a estas bases puedes usar varios procedimientos:

– El más rápido (y chapucero) consiste en pegar (mejor con epoxídico, aunque puedes usar el cianocrilato si tanta prisa tienes) la figura (por su base) a la nueva base. Esta nueva base puede obtenerse cortando cartulina (o una madera fina) con la medida deseada, aunque algunas marcas de figuras (*Citadel*, sobre todo) comercializan bases sueltas que también pueden servir. Una vez pegada la figura habrás de recortar (con unas alicates pequeños o una cuchilla) los extremos de la antigua base (la de plomo, para entendernos) que sobresalgan de la nueva (la de plástico, cartulina o madera). Ya hemos dicho que este método, aunque rápido, puede quedar algo chapucero: A veces hay que colocar la figura en posiciones un tanto inverosímiles (respecto a la nueva base) para tener que recortar lo menos posible, otras veces la figura gana demasiado en altura (ahora descansa sobre dos bases)... bueno, nadie es perfecto.
– El segundo método es mucho más laborioso (y no muy aconsejable si realmente disponemos de poco tiempo) pero queda mucho mejor que el anterior si lo hacemos bien. Consiste en eliminar la antigua base (de plomo) a fuerza de usar las alicates, cuchillas y limas. Hemos de tener mucho cuidado con los pies de la figura (estos no han de eliminarse). Una vez libre de la antigua base pegaremos, por los pies, la figura a la nueva base, a ser posible usando pegamento epoxídico.

Bien, ya está explicado (y espero que entendido): Un método rápido pero no muy estético, otro más lento pero que da mejores resultados. Ya conoces los pros y contras, como siempre la decisión es tuya.

Imprimación

En la pintura de ejércitos la capa de imprimación no tiene más secretos que en un pintado normal. Usaremos, a ser posible, el spray para imprimir las figuras. Esto nos permitirá ahorrar un poco de tiempo ya que, con el spray, podremos pintar varias figuras a la vez. Simplemente has de tomar las precauciones que ya explicamos (¿no lo adivinas? Sí, en el 34).

Para alguna de las técnicas de pintar que explicaremos en siguientes artículos hemos de usar el color negro en la capa de imprimación. Esto supone una serie de ventajas y de desventajas: Si te has dejado alguna zona sin pintar con la pintura negra de imprimación se notará menos (queda más disimulado que con la blanca), como contrapartida hay muchas pinturas acrílicas que dejan transparentar el color negro (sobre todo los azules y amarillos) y tendremos que pintar varias veces para conseguir un color consistente (con lo que perderemos un tiempo precioso y nos arriesgamos a que la figura quede hecha un pegote). Así que antes de empezar a pintar (o a imprimar incluso) asegúrate de que los colores que vas a usar no dejen transparentar el negro . Con las pinturas de consistencia pastosa (como *Marabú* o *Miniature Paints*) eso no pasa tan a menudo, por el contrario las pinturas de consistencia más líquida (*Citadel, The Armory*) han de ser descartadas para pintar sobre negro. Presta especial atención al color carne, ya que es uno de los que vas a usar más y dónde es más difícil disimular las chapucillas.

Consejos para el pintado

Bueno, ya estamos en la fase de pintado. Pero antes de empezar me gustaría hacer algunas consideraciones previas (sí, son importantes y es mejor que no prescindas de ellas). Allá vamos:

– En el tablero de juego la mayoría de las veces las figuras se ven a una cierta distancia, como mínimo a medio metro. Pintaremos para que las figuras queden vistosas al ser contempladas desde estas distancias (y no desde pocos centímetros). Por lo tanto el detalle meticuloso



no es necesario e incluso puede perjudicar la visión de conjunto. Ya lo adelantamos antes; es mejor reservar la pintura detallista para las figuras que puedan aparecer en solitario.

- Las figuras serán contempladas como parte de un gran regimiento. El modelo de figura que escojas creará una especie de "ritmo visual" (por usar las palabras de un gran pintor inglés llamado Rick Prestley). Este efecto se incrementará incluso si todo el ejército se compone de la misma figura (es decir, un regimiento de 80 figuras iguales). Es por esto que muchos de los wargames utilizan, sin más, la misma figura para todo un ejército (con excepciones, claro). Este "ritmo visual" es algo que debes tener en cuenta cuando pintes: Procura no romperlo usando demasiados colores diferentes o sombras suaves.
- Los regimientos nunca están solos (de lo contrario has ganado la batalla:los malos se han retirado). Aparecen luchando contra otros regimientos, en un escenario y en una mesa. Los colores apagados o tenues simplemente se desvanecerán en este entorno, al igual que las sombras suaves y los pequeños detalles. Incluso los colores brillantes aparecerán suavizados cuando se miren desde cierta distancia y entre el típico verde (o marrón) del campo de batalla. Por ello no temas usar colores fuertes y/o brillantes. Por la misma razón evita dar sombras ligeras o pastelosas, un color primario o una sombra de la misma intensidad te proporcionará un resultado más claro y visible.
- Antes de empezar a pintar has de tener en cuenta que colores vas a usar (recuerda que se trata de pintar muchas figuras, procura usar pocos colores). Otra cuestión que surgirá es si has de pintar el regimiento de uniforme o no. Si estás jugando a napoleónicos no hay vuelta de hoja ¡uniforme! y procura que sea lo más parecido a la realidad posible o te arriesgas a ser degollado por tus compañeros de juego . Esto es algo que nunca me ha gustado de la gente que juega a napoleónicos: su falta de creatividad (¿y lo divertido que resulta un regimiento de prusianos con las mallas rosas?). Si, por el contrario, estás jugando a un wargame medieval fantástico (o similar), habrás de atender precisamente al propio juego en el que estás: hay ciertas tropas que han de ir obligatoriamente uniformadas, otras (los irregulares) pueden ir como quieras.

Bien, sea como sea, en el caso de que quieras (o tengan) uniforme has de documentarte bien previamente. De napoleónicos hay múltiples libros de historia y revistas especializadas a los que puedes acudir. Para los fantásticos usa libros de fantasía (claro) o acude a los catálogos y revistas que las casas de figuras suelen publicar periódicamente (*White Dwarf* es un buen ejemplo, más que revista es un catálogo de la *Citadel*; eso sí, las fotos son muy buenas).

Si optas por un ejército no uniformado pero deseas un efecto de "masa", entonces cambia las partes que pintes a medida que vas trabajando. Es decir, al primer soldado le pintas la capa marrón, al segundo el chaleco marrón, al siguiente los pantalones de ese color y así sucesivamente. Si estás pintando figuras idénticas (los 80 guerreros en igual posición) siempre es mejor que los pintes uniformados pero si no quieres, bien por cuestiones estéticas o éticas (Rebelde el chico ¿eh?) es mejor que uses colores de intensidad similar, especialmente marrones, grises y otros colores monótonos. De esta forma los colores "pegarán" más unos con otros y no hará que tu regimiento parezca un caleidoscopio chillón, como la sección de trapitos de saldo de El Corte Inglés. El sentido del color es algo que se ha de tener muy en cuenta a la hora de pintar y si no hecha una ojeada a las figuras de algunos de tus compañeros y entenderás porque lo digo.

- Pintar ejércitos supone que has de pintar muchas figuras a la vez. Sin embargo es mejor que dividas el trabajo en tandas de 10 en 10 figuras o como mucho 15. Esto tiene varios propósitos: pintar demasiadas figuras a la vez puede resultar excesivo, las mezclas se pueden secar y los pinceles necesitan lavarse de tanto en tanto para evitar que se estropeen.
- Si no vas a usar colores de "fábrica" porque prefieres usar tus propias mezclas procura hacer una buena cantidad de estas o bien anotar cuidadosamente la composición de cada mezcla. Para romper un poco con la monotonía del color siempre es aconsejable variar ligeramente la mezcla en cada tanda (un poco más de blanco en una, más color base en otra). Es un detalle estúpido pero que se aprecia si se hace aunque no se eche en falta si no se hace.
- Sea cual sea la técnica que vayas a usar ES MUY ACONSEJABLE QUE PINTES LAS FIGURAS POR PARTES SEGÚN LOS COLORES. Es decir, miras los colores que vas a utilizar, empiezas por el que vayas a usar en más cantidad (por ejemplo la carne) y pintas todas las figuras de la tanda con ese color en la parte correspondiente (la carne de las manos, caras,torsos...).Luego pasa a hacerlo con el segundo color más utilizado (por ejemplo las camisas verdes) y pintas todas las camisas de las figuras de ese color. Y así sucesivamente con los colores de los pantalones, botas, cinturones, hebillas...Siempre de mayor a menor cantidad. De esta manera evitas tener que cambiar de color con cada figura (recuerda que, de hecho, no las estamos pintando como si fueran una sola), irás más rápido y sólo tendrás que lavar el pincel cuando cambies el color a usar (aunque aclararlo periódicamente con agua se hace muy necesario para evitar que la pintura se seque en este).

Esta advertencia incluye todos los pasos necesarios para pintar la parte en cuestión. Es decir, si tenemos que dar una capa de color base, un lavado para sombras y un pincel seco para las luces (siempre, por ejemplo en la carne) no cambiaremos ni de parte ni de color hasta que hayamos finalizado con la parte y el color anterior (es decir no pasamos a la camisa verde hasta que no hayamos acabado con todas las bases, lavados y pinceles secos de la carne de la cara, manos...) ●

NOVEDADES

Mithril sigue deleitando a los apasionados de la Tierra Media con sus obras de arte en miniatura. En esta ocasión amplía su línea *Los Hobbits de la Comarca* con nuevas referencias llenas de ternura y simpatía, en especial la referencia *Gandalf y los niños hobbits*.

Heartbreaker sigue ampliando su catalogo con las figuras de Tim Prow, trabajando ahora con elfos, minotauros, ogros y trolls, y Phil Lewis y sus caballeros.

Harlequin Miniatures continua ampliando su catálogo de figuras de fantasía, mientras que *Grendel* aumenta su ya amplio surtido de figuras, para aquellos que no le hagan ascos a la resina, con un buen número de referencias, diseñadas principalmente por Peter Flannery, aunque también encontraréis alguna de Alex Hunter, Alan Simpson o Tim Prow (si, el de *Heartbreaker*).

Grenadier amplia su línea *Fantasy Warriors* con 4 nuevas referencias, *Fantasy Classics* con 3, entre ellas un pavoroso Gigante de Fuego, *Fantasy Warriors Battlesets* con un Dragón de Cristal y *Future Warriors* con unos guardias corporativos y unos endoesqueletos. Y ya, para acabar, citar a *Prince August*, que sigue con sus regimientos napoleónicos de 25 mm indispensables para todos los amantes de la época y sus ejércitos de fantasía, también de la misma escala.





Elisabeth Garfield, el encuentro

Una de las presencias más esperadas en Dia de Joc fue la de Elizabeth Garfield Vroom, hermana de Richard (sí, el de Magic) Garfield , quién vino a España para presentar la edición traducida del juego. Elizabeth Garfield, que lleva la parte europea de Wizards of the Coast, estuvo hablando con nosotros para contarnos la evolución de Magic y los nuevos productos que esta familia de jugadores natos tiene en mente.

por Mar Calpena

Elizabeth Garfield se acercó a nuestro stand y respondió muy amablemente nuestras preguntas. Venía con un poco de prisa; su avión partía esa misma tarde y el cansancio se reflejaba en su cara. Pero su charla distendida hizo que el encuentro se pareciera más a una simple conversación entre aficionadas que a una entrevista formal.

LIDER– *¿Cómo empezó la conexión de Richard con Wizards of the Coast?*

Elizabeth Garfield– *Wizards of the Coast* empezó hace cosa de cinco años con la producción de juegos de rol. Entre sus primeros productos estaba *The Primal Order* que era un nuevo sistema jugable con todos los demás juegos. En 1991 Richard fue a ofrecerles su juego *Robo Rally*, y aunque el juego es excelente, tiene seis tableros y lleva miniaturas, lo que lo hacía demasiado caro de producir para una compañía que en aquel momento sólo tenía cinco empleados. *WotC* le dijo a Richard que no tenían la capacidad financiera de producir *Robo rally* pero que les gustaría que pensara en algún juego que fuera sencillo pero cambiante y rápido, que supusiera un reto para los jugadores, que se pudiera jugar en poco espacio y que pudiera funcionar bien en jornadas. Una semana más tarde Richard les presentó el esquema de *Magic*. La idea inicial estaba basada en un juego que Richard desarrolló cuando estaba en la universidad y que por aquel entonces se llamaba *Five magics*. Las primeras cartas eran muy cutres, y sus ilustraciones no eran más que fotos de revistas cortadas y pegadas sobre la carta. Una vez *WotC* decidió producir el juego, lo estuvieron probando sin hacer mucho alboroto durante casi dos años, lo que probablemente constituye una de las mejores razones de porqué *Magic* funciona tan bien. De todas formas, nadie esperaba este éxito. Como *WotC* era una empresa tan pequeña, al principio nos pagaban en acciones de la compañía y pronto tuvimos a toda nuestra familia y amigos comprando acciones de *WotC*.

Acudimos a *Carta Mundi* por la calidad de las cartas que producen para que nos ayudaran a terminar de diseñar el juego, lo cual hicieron con mucha discreción, y *Magic* se presentó en las *Gen Con* americanas de agosto de 1993. Inicialmente se produjeron diez millones de cartas, lo que creíamos que iba a durar para unos seis meses, pero se vendieron todas en seis semanas. Desde entonces hemos reinvertido en nuevas series de cartas y ahora estamos a punto de sacar la cuarta edición de la serie básica.

L– *El éxito de Magic ha sido enorme, y tampoco no os ha ido mal con Jyhad, pero ¿no creéis que la gente empieza a agobiarse con tantos juegos de cartas, tantas nuevas series? Hace un año apenas nadie conocía Magic en Dia de Joc, y ahora...*

E. G.– Bueno, lo que sucede es que lo que ha nacido no es tanto un nuevo juego sino un nuevo tipo de juego. Honestamente, *WotC* no espera poder repetir el éxito de *Magic*, porque este tipo de cosas suceden una vez cada diez o veinte años. El éxito de *Magic* hizo que mucha gente alucinara con la idea de un nuevo tipo de juego, y como es natural sacaran sus propias ideas al mercado. Pero de todas formas creo que venga lo que venga, *Magic* seguirá siendo el primer juego de cartas del mercado, porque fue el primero y el original, y desgraciadamente esto también repercutirá en cualquier juego de cartas que podamos producir en *WotC* a partir de ahora.

L– *Algo así como el D&D de los juegos de cartas...*

E.G.–Sí, probablemente ésa sea la mejor comparación. En realidad lo que ha sucedido con los juegos de cartas es que ha dado nueva vida a las empresas de juegos. Casi todas están produciendo su propio juego de cartas. Anoche estuve contando cuantos juegos de cartas hay en el mercado o a punto de salir y son unos treinta. Sólo durante el primer año de vida de *Magic* aparecieron diez, y para el año que viene esperamos que salgan unos cuarenta. Parece excesivo, y existe la sensación de que si una compañía no produce un juego de cartas está perdiendo mercado, pero por lo que he visto puedo suponer que los mejores juegos sobrevivirán mientras que los que se han hecho sólo con afán comercial y poco espíritu creativo irán desapareciendo. Hay mucha más creatividad de lo que parece en los nuevos juegos de cartas. Quizás tienen puntos en común con *Magic*, en el sentido de que el precio es similar, las series limitadas tienen el borde negro, las barajas tienen alrededor de sesenta cartas...pero me parece que ésa una cuestión de necesidad en este tipo de juegos. Lo que es verdaderamente importante, y en lo que se nota quién está copiando y quién no es la mecánica del juego, y en este sentido han aparecido ideas muy nuevas e interesantes.

L– *Pero eso no explica por qué la gente compra tantas cartas y se pasa tanto tiempo jugando...*

E.G.–No se puede menospreciar el aspecto social del juego. Se juega en grupo, y creo que a la gente les gusta

MAGIC



el hecho de que para jugar a estos juegos no se necesite tanto tiempo como para una partida de rol. De todas formas, esto no impide que la gente pase muchísimas horas jugando. Pero por ejemplo, de vez en cuando a mi marido y a mí nos gusta cogernos un par de *Starter Decks* y jugar en el avión. No se necesita apenas espacio, no hay que planificar la partida, y no es difícil reunir a los jugadores. Creo que dentro de poco se producirá un poco de bajón en el mercado de los juegos de cartas, la típica crisis de crecimiento, pero que los mejores juegos resistirán y convivirán pacíficamente con los otros juegos en las tiendas y las jornadas.

L–*¿Qué hay de la edición española de Magic?*

E.G.–Aunque en un principio debía salir en el mes de mayo lo más probable es que termine por salir en Junio. La edición española estará basada en la cuarta edición del *Basic Set* americano y aparecerá en unos nuevos sobres. Lo que si que te puede adelantar es que será una edición muy similar a la alemana y la francesa, en el sentido de que los colores van a ser mucho más vivos que los de la última edición americana. Hemos procurado que se añadiera más color a la hora de imprimir, porque entre las últimas cartas había unas cuantas que parecían descoloridas.

La gran ventaja que van a tener los jugadores de la edición española de *Magic* es que en agosto vamos a sacar una nueva ampliación llamada *Chronicles* que aglutinará material de *Arabian Nights, The Dark, Legends* y *Antiquities*, lo que constituye una magnífica colección de cartas disponibles.

L–*¿Y qué ocurre ahora con Jyhad?*

E.G.– *Jyhad* va a cambiar muy pronto de nombre y pasará a llamarse *Vampire's eternal struggle*. Hemos aligerado las reglas de forma que las partidas no sean tan largas, ya que esta es la queja más común que recibíamos.

L– *¿Cual es exactamente la relación de Garfield Games con Wizards of the Coast?*

E.G.– *Garfield Games* es ahora una división de *Wizards of the Coast*, y fue fundada por mi hermano Richard y el presidente de *WotC*, y se dedica principalmente a los juegos de mesa, de los cuales *Robo rally* fue el primero y ahora presentamos *The Great Dalmuti* que es un juego de cartas familiar que salió en febrero. Se trata de un juego de sociedad, muy fácil de aprender y muy divertido. La verdad es que ha tenido un respuesta increíble. Estuvimos en la feria de muestras de Nueva York y tuvimos tres encargos de unas ochenta mil copias. Ahora ya está disponible en inglés, pero después del verano sacaremos una nueva edición con una caja un poco más robusta que la anterior, e instrucciones en varios idiomas.

Con *Robo rally* lo que ha sucedido es que hemos tenido que rehacer las miniaturas del juego, que en la edición americana eran de metal, para adaptarlas a los estándares europeos, que exigían que fueran de plástico.

L– *¿Cual es tu opinión acerca del mundillo del juego en España?*

E.G.– Bueno, creo que el mercado español sólo está empezando. No sé cual es la previsión para España, pero lo que nosotros querríamos como empresa en todo el mundo es que jugar se convirtiera en un pasatiempo adulto aceptable. Nos gustaría que pudieras estar en un bar, tomándote una cerveza con un amigo y jugando a una partida de algo sin que nadie se extrañara del tema. ●

Magic: las dudas

Debido al auge masivo de Magic: The Gathering, LIDER abre esta nueva sección dedicada a aclarar las diversas dudas que tengáis y las lagunas en las reglas que podáis encontrar cuando juguéis. En esta ocasión, dedicaremos el espacio de que disponemos a clarificar unas cuantas cuestiones referentes a la fase de Upkeep o Mantenimiento.

por Arcades Sabbroth

Normalmente la fase de Upkeep o Mantenimiento es ignorada y rápidamente se procede a la fase de robar. Sin embargo, para algunos jugadores esta fase es crucial para sus estrategias, pues es la primera fase en la cual se pueden jugar efectos instantáneos o inmediatos. Algunos jugadores se han dado cuenta que sus acciones durante esta fase pueden maximizar el impacto de cartas como la *Ivory Tower*, y minimizar el efecto de otras como el *Black Vise*. La comprensión de las reglas del Upkeep, y como pueden ser usadas, te ayudará a evitar confusiones y problemas, además de tomaduras de pelo.

Existen 3 tipos de acciones posibles en la fase de Mantenimiento: costes de Upkeep, efectos en la Upkeep y costes de Untap (o enderezamiento), sin contar, claro, con los fast effects o efectos instantáneos.

Los costes de Upkeep son costes que tienen que pagarse durante esta fase o recibir algún tipo de consecuencia, como el sacrificio del *Lord of the Pit* o el coste de maná de un *Power Leak*. Los efectos en la Unkeep son cualquier tipo de efecto automático que se especifique que ocurra en esta fase, como el *Black Vise*. Los costes de Enderezamiento vienen a referirse a efectos de tipo permanente que impiden que una carta se enderece del modo normal, y tenga que hacerlo a un determinado coste (los casos del *Paralyze* o el *Colosus of Sardia*).

La frecuencia de uso de ciertos tipos de efectos depende de la carta. Así, el *Vesuvan Doppelganger* podrá cambiar durante la Upkeep. Sin embargo, como no tiene coste de activación, sólo puede ser usado una vez. Por el contrario, la *Life Chisel* (sacrifica una criatura para ganar vidas durante la fase de Mantenimiento) puede utilizarse tantas veces como se desee, pues requiere un coste de activación. Además, siempre que uno de tus permanentes contenga las palabras "may" o "can" puedes declinar usarlo.

Algunas cartas sólo aplican su efecto al final de la Upkeep. Una vez realizan su efecto no se permite el uso de efectos inmediatos, hasta que comienza la fase de Robar, excepto para prevención de daño.

Respecto al orden de los efectos que actúan tanto si se paga el coste como si no se hace, durante su turno cada jugador elige el orden en que se aplican, incluso si los efectos provienen del contrario. No olvides que estos efectos se aplican siempre. Si por cualquier cosa os olvidáis de aplicarlos, volved atrás y ejecutadlos, a diferencia de los costes de Untap, que no son obligatorios. Además, hay que remarcar que los costes de Mantenimiento tienen la misma velocidad que una interrupción. Así, si tu oponente tiene un *Lord of the Pit* (debe sacrificar una criatura cada turno o es destruido) en juego y una *The Hive* (un artefacto que produce una criatura cada turno), podrías evitar el efecto de ésta última con un *Rust* (una interrupción que evita la activación de un artefacto), pero si no es así y la criatura llega al juego, entonces no habrá manera de evitar que sea sacrificada al *Lord of the Pit*. Por el contrario, todo el resto de efectos de la fase de Upkeep, incluidos los costes de Enderezamiento, se considera que tienen la velocidad de un instantáneo, por lo que si tuvieras en juego una *Ivory Tower* y tu oponente intenta evitar su uso girándola, tu simplemente puedes utilizar su efecto.

Dicho esto, espero que la parrafada os sirva de ayuda. Igualmente, si tenéis alguna duda sobre este tema u otros, podéis enviarnos nuestras dudas a LIDER, c/Mallorca, 339, 3º 2ª, 08.037 Barcelona, e intentaremos respondéroslas. ●



Ranking MAGIC DIA de JOC

Después de disputados más de 60 campeonatos valederos para el ranking Magic Dia de Joc de JOC, los primeros clasificados del mismo son los siguientes:

Nombre	Puntuación
1. Manel Tulla	873
2. David Ubeda	814
3. David Blanco	795
4. Ramón García	791
5. Enrique Velásquez	791
6. Carlos de la Morena	783
7. David Tevar	781
8. Oscar González	769
9. Bernardo Alonso	765
10. Pau Carceller	765
11. Xavier Casals	763
12. Lucio Moratinos	761
13. Dionisio Barrasa	761
14. Ricard Salvaña	751
15. Julio García	747
16. Xavier Pérez	747
17. Manuel Mazo	745
18. Javier Velasco	745
19. Sem Rubio	745
20. Luis Miguel Vázquez	743
21. César Ibáñez	743
22. Carlos Miralles	741
23. Joan Verdugo	739
24. Isaac Ruiz	738
25. Eduard Llorens	737
26. Antonio Padilla	731
27. Ramón Boada	723
28. Guillem Ragull	719
29. Miguel Ragull	717
30. Carlos Jiménez	715
31. Xavier Pubill	711
32. Borja Cabezas	710
33. José M. Alvarez	707
34. July Baronat	701
35. Javier Gómez	701
36. Nicolás Ciruela	697
37. Arnau Calduch	693
38. David Fernández	692
39. Iván Sánchez	690
40. Antonio Aroca	688



Re Cuor di Leone, la Spaghetti-Card

El interés que ha suscitado Magic en su edición italiana es patente. Después del boom de este juego y antes de la aparición de otros como Spellfire o Jyhad, ha aparecido en el mercado Re Cuor di Leone, a cargo de la editora Fabulandia, que presenta así su primer proyecto, con una clara voluntad de alejarse del mecanismo de Magic.

por Alabama Worsley

Re Cuor di Leone es un juego para dos a cuatro jugadores, centrado en una Europa medieval con algunos toques de magia. El objetivo del juego es hacer que la familia real que controlamos se haga con el poder, para lo que hay que eliminar las máximas cartas de sangre real del mazo del oponente. Las partidas terminan cuando uno de los jugadores se queda sin cartas, tras lo cual se hace un recuento de los puntos conseguidos.

La composición del mazo básico es mucho más rígida que la de *Magic* porque contiene siempre el mismo número y proporción de cartas, entre las que encontramos reinos, miembros de la familia real, intrigas, la corona real, ejércitos, cortesanos, mercenarios, tesoros y hechizos o sortilegios (en cada mazo sólo puede haber un tipo de magia).

Las partidas suelen durar poco más de una hora, y exigen un poco más de planificación que las de *Magic*, puesto que debemos tener en cuenta las cartas que tenemos y el tipo de intrigas al que somos susceptibles para poder ganar. Hay que pensar en como administraremos nuestras cartas de tesoro (comprando mercenarios o creando intrigas en las cortes enemigas). A priori parece mucho más interesante jugar con más de dos jugadores para darle más vidilla a la historia, especialmente porque las victorias se cosechan a base de intriga, mientras que la guerra sólo hace adelantar o atrasar el ritmo del juego. Claramente se ven ya las dos filosofías de creación de barajas: las dedicadas a dejar K.O. al enemigo a base de intrigas, o las que buscan el agotamiento de cartas ajenas a través de combates largos que le obliguen a desviar sus ataques.

El mazo base de *Re Cuor di Leone* contiene las ochenta cartas preceptivas y vale 20.000 liras. Los sobres contienen dieciséis cartas y valen 6000 liras. La colección completa –de momento sin expansiones– tiene trescientas cartas. De estas, veinte son raras y se encuentra una cada cuatro sobres. Cuarenta cartas muy comunes se encuentran en todos los mazos básicos, y otras ochenta se encuentran en sólo uno de los tipos de mazo (hechizos o sortilegios), a razón de cuarenta por mazo. De las ciento veinte cartas comunes o muy comunes, un centenar está también en los sobres, junto con otras ciento ochenta que no salen en los mazos básicos y son "no comunes".

Re Cuor di Leone parece un buen juego, con unos dibujos muy atractivos y original en cuanto a su sistema. A diferencia de otros juegos de cartas, el mazo básico permite realmente llevar a cabo partidas dignas, y el reglamento parece sencillo pero interesante. Sólo queda la duda de cual será el futuro de este juego, ante la invasión anglosajona de otras muchas propuestas de tono infumable y alta promoción. Este año, si vas de viaje de fin de curso, ya sabes que traer además de las torres de Pisa y el cristal de Murano. ●



Comandos de Guerra

El juego de rol de la Segunda Guerra Mundial

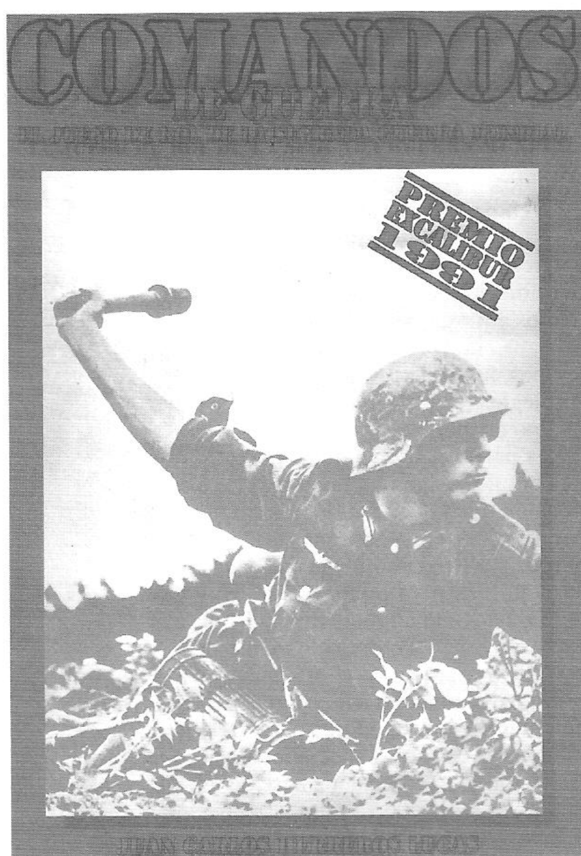
En mayo de 1945 terminó la Segunda Guerra Mundial, la última de las grandes guerras, lo que significa que este año se cumple el 50 aniversario de su fin. No hace mucho tiempo y muy oportunamente se ha publicado un juego de rol de producción nacional cuyo tema no es otro que la Segunda Guerra Mundial. A continuación os hablamos de él.

por Francisco Franco Garea

No hay mal que por bien no venga. Si lleváramos la moraleja de este refrán hasta su límite bien podríamos decir que del mal que supuso la Segunda Guerra Mundial (37.600.000 muertos entre militares y civiles) alguna cosa buena se sacó: las películas bélicas ambientadas en ella (mi favorita es *Los violentos de Kelly*) y la posibilidad de jugar a rol en ese período histórico. Pues bien, *Cronópolis*, a través de su penúltimo juego editado, *Comandos de Guerra*, nos ofrece la posibilidad de ser uno de los comandos que actuó durante la Segunda Guerra Mundial.

Comandos de Guerra está presentado en forma de libro encuadernado en rústica, con 184 páginas, portada bicolor montada a partir de una fotografía e interior en blanco y negro. La maqueta es la típica de dos columnas con un encabezado en cada página que indica en qué sección se está. El interior está ilustrado con fotografías de la guerra y con dibujos. Sobre las primeras decir que, a pesar de que la propia editorial se disculpa por la mala calidad de algunas de ellas, se ven en algunos casos excesivamente difusas no ya por su calidad sino por una mala reproducción. Los dibujos sí que se ven claramente y no se puede decir que sean malos, pero tampoco que sean buenos.

A lo largo del libro encontramos, desperdigadas entre sus páginas, descripciones de los comandos y grupos de operaciones especiales alemanes, británicos, soviéticos y estadounidenses, entre otros, así como pequeños relatos de algunas operaciones de comandos. Distribuidas de la misma manera existen también unas páginas que, bajo el nombre de *Los años de la guerra* y ayudadas por un mapa de Europa incluido en cada una de ellas, resumen los principales enfrentamientos y la participación de los diferentes países que tomaron partido en la guerra.



Ponga un comando en su vida

La creación de personajes en *Comandos de Guerra* consta de cuatro partes, a saber: nacimiento, enseñanza civil, instrucción militar y entrenamiento para operaciones especiales.

En la primera de ellas se determina el valor de las cinco características (fuerza, inteligencia, destreza, constitución y mando) cuyo valor oscila entre un mínimo de 1 y un máximo de 100. Para ello se tiran cinco dados de cien, el total de estas tiradas serán los puntos a repartir entre las características. Calcularemos también los puntos de vida consultando para ello el valor de la constitución de nuestro personaje en una tabla al efecto. Cabe destacar que los puntos de vida están separados en dos grupos: los causados por heridas, cuyo agotamiento implica la muerte del personaje; y los producidos por golpes, que disminuyen al recibir heridas y/o golpes y son los culpables, al llegar a un valor igual o inferior a 0, de que el personaje caiga inconsciente.

En los siguientes tres pasos se calculará el valor de las habilidades del personaje, que puede ir de 0 a 100. Para ello se repartirán ciertas cantidades de puntos entre los tres tipos de habilidad que existen: básicas, especiales y de armas. Las primeras son habilidades que no requieren de ningún entrenamiento especial, las segundas son las que sí necesitan de un período de aprendizaje para poder utilizarlas y las últimas son



todas aquéllas relacionadas con el combate o el uso de armas.

En la sección de procedimientos especiales del capítulo para el director de juego se incluyen reglas para poder crear personajes de forma más variada. Así es posible hacer, además de comandos, cuatro tipos más de personajes: niños, jóvenes, militares y comandos civiles. Para crearlos, simplemente se obviarán algunos de los pasos que se deben seguir para crear un comando militar. También se da la posibilidad de que los conocimientos aprendidos por el personaje durante la guerra dependan directamente de su tiempo de estancia en el frente, aunque una temporada excesivamente larga en la guerra puede causar la muerte del personaje (15% por cada seis meses). Y, por supuesto, la relación de la graduación en el escalafón militar también está descrita.

Mecánica del juego

El sistema de juego empleado en *Comandos de Guerra* puede definirse utilizando una única palabra: porcentajes. Para comprobar el éxito o fracaso de una acción que involucre una característica o una habilidad se tirará 1D100 y si su resultado es igual o menor al valor de éstas, la acción tendrá éxito; en caso contrario fallará. También está prevista la posibilidad de obtener éxitos automáticos (un 1 directo en el D100) y fallos automáticos (un 100). Existe una tabla de dificultad cuyo funcionamiento se basa en aplicar modificadores a la tirada, dependiendo de la dificultad asignada por el DJ a la acción.

Se contempla la posibilidad de obtener diferentes niveles de éxito y de fracaso al realizar un acción; éstos representan el hecho de que no es lo mismo tener éxito o fallar por muy poco, que por un margen más amplio. No deja de ser una posibilidad interesante, aunque calcularlos puede llegar a ser bastante engorroso y complicado, por mucho que intenten convencernos de lo contrario al explicárnoslos.

Es interesante la inclusión de reglas tales como la que permite la conjunción de acciones (posibilidad de realizar en un mismo asalto dos acciones) o la de enfrentamientos. Ésta es la que permite la resolución de situaciones como peleas o persecuciones, aunque estas últimas pequen de una simpleza excesiva, ya que no se tiene en cuenta para nada la velocidad de los vehículos.

¡Me han dado!

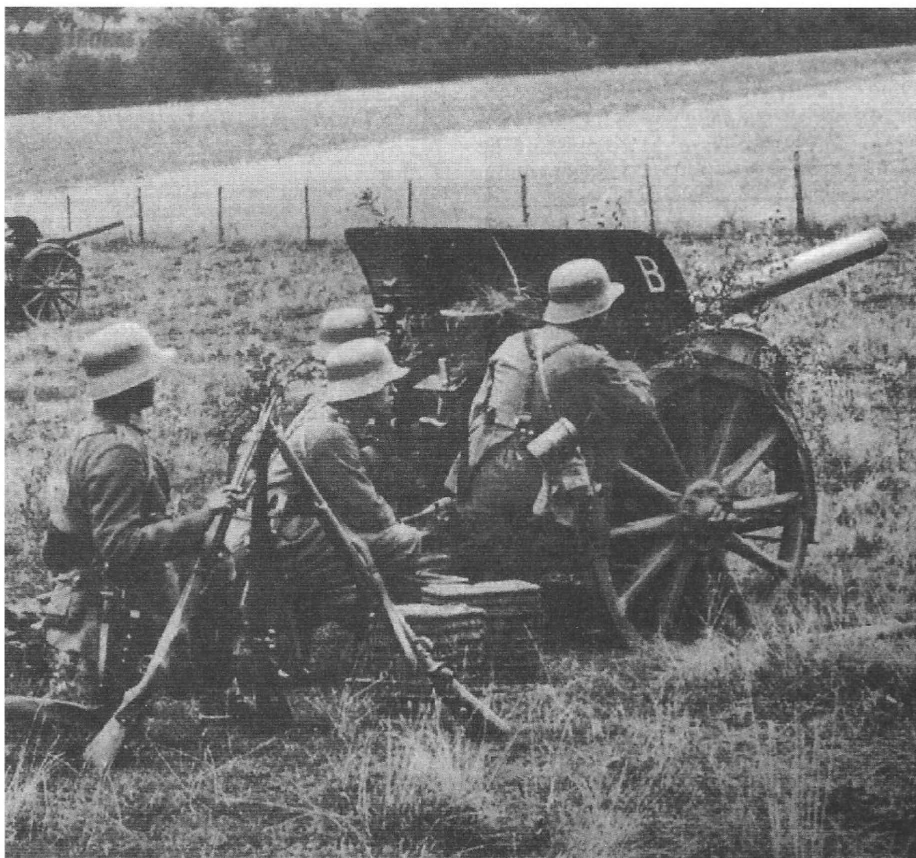
El combate es MUY sencillo, ideal para los jugadores y másters que no gusten de complicarse la vida, aunque también es bastante incompleto (ejemplo de esto es que en ningún lugar se explica algo parecido a un sistema de iniciativas) y confuso. Los enfrentamientos cuerpo a cuerpo y sin armas, peleas, se resuelven utilizando las reglas de enfrentamientos: quien lo gane, impacta. Sobre el combate cuerpo a cuerpo con armas decir que, a pesar de que se describen las armas utilizables en este tipo de enfrentamientos y el daño que producen, el sistema para utilizarlas se debe intuir: ¿se usarán con el sistema de enfrentamientos? Supongamos que sí.

El combate a distancia comprende dos tiradas. En la primera de ellas se determinará con una tirada de la habilidad perteneciente al arma utilizada si el disparo ha dado al blanco o no. Esta tirada será modificada por la distancia a la que se encuentre el objetivo, así como por su cobertura, por el movimiento de éste o del tirador, etc. En el caso de que la tirada haya sido exitosa se pasará a calcular el daño, que podrá ser modificado dependiendo del nivel de éxito de ésta: un éxito alto lo doblará, mientras que uno bajo lo dividirá entre dos. El daño causado por un arma depende de la distancia a la que esté el blanco, cuanto más lejos se encuentre éste menos daño recibirá. Los códigos de daño están indicados en forma de una cantidad de dados de diez a la que se puede aplicar o no un modificador.

La moral y el mando

Dos de los factores más importantes y decisivos para mantener la cohesión de un unidad militar son la moral del grupo y la capacidad de mando del oficial de mayor graduación y, por tanto, el responsable de dar las órdenes.

La moral de *Comandos de Guerra* recuerda en muchos aspectos a la cordura de *La Llamada de Cthulhu*. La moral de un personaje puede oscilar entre 1 y 100, y a tal efecto se incluye en la hoja de personaje una tabla numerada del 1 al 100. Al inicio de cada misión se calculará la moral de cada personaje, que es la media aritmética entre el mando del oficial al mando (valga la redundancia) y el mando del personaje. Este valor es conocido como moral inicial. Durante el transcurso de las partidas este valor puede oscilar hacia arriba (como consecuencia de una acción moralizante) o hacia abajo (por causa de acciones desmoralizantes). La diferencia entre la moral inicial y la moral modificada se convertirá en un modificador que se aplicará a todas las tiradas de dados (se supone que a las tiradas de porcentaje, aunque esto no está aclarado en ninguna parte del manual).



Aún recuerdo una partida de *The Revised Recon* (un juego de rol ambientado en la guerra de Vietnam editado por *Palladium Books*) en la que tuve el dudoso honor de ser el oficial al mando del grupo de personajes. Para que os hagáis una idea de mis dotes de mando (o de las de mi personaje) os diré que el portador del equipo de radio se metió con ella en un río, estropeándola consecuentemente, pese a que yo le había ordenado claramente que permaneciera escondido. En las partidas de *Aliens* también sucedían cosas similares. No nos engañemos, a nadie le gusta recibir órdenes, y mucho menos en un juego de rol. Para evitar estos problemas (es decir, que los personajes pasen olímpicamente de las órdenes de los que supuestamente son sus superiores) *Comandos de Guerra* incluye los enfrentamientos de mando. Si el oficial o el personaje que en ese momento ostente el dominio del grupo da una orden a un subordinado y éste se niega a cumplirla se producirá un enfrentamiento de mando. Ambos harán una tirada de mando. Si el oficial tiene éxito el subordinado se verá obligado a cumplirla. Si falla ganará de todas formas, siempre y cuando la diferencia existente entre su valor de mando y su tirada sea mayor a la del otro personaje. Además, un mayor grado del oficial al mando con respecto al del subordinado le otorgará al primero un modificador de -5 por cada grado de más.

Y el resto

El libro se completa con la inclusión del Convenio de la Haya, el compendio de todas las leyes que existían sobre la guerra, los apéndices de armas y vehículos y tres misiones para poder a empezar a jugar. En el primero de los apéndices se proporcionan los datos técnicos, de alcance y de daño de pistolas, fusiles, subfusiles, fusiles de asalto, ametralladoras, morteros y lanzagranadas. En la inmensa mayoría de los casos junto con un breve comentario relativo a cada arma se incluye su fotografía, un detalle no muy común en los juegos de



rol y que seguramente más de uno agradecerá. El segundo apéndice está dedicado a los vehículos. Están descritos vehículos ligeros, vehículos blindados, vehículos semioruga y carros de combate, con sus correspondientes datos técnicos y de combate, fotografía y comentario. También aparecen unas interesantes reglas sobre vehículos que controlan su movimiento, el combate y su destrucción.

Conclusión

En mi opinión, *Comandos de Guerra* no es un gran juego de rol. Pero cuidado, que esta afirmación no implica necesariamente que sea un mal juego de rol; y no lo es. No lo es porque su propósito, es decir, ofrecer la posibilidad de jugar a rol en la Segunda Guerra Mundial, está ahí y es perfectamente válido. Aunque que no sea un mal juego tampoco significa que sea bueno (esto ya empieza a parecer un galimatías). Como resumen: este juego puede gustar a quien desee jugar partidas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial, no le pida a un reglamento de juego originalidad y esté dispuesto a tapar sus muchos agujeros en las reglas. A mí, desde un punto de vista crítico no me gusta, pero no tengo ningún inconveniente en participar en una partida (como ya he hecho en una basada en *Los violentos de Kelly*, que fue realmente divertida). ◆



FICHA TÉCNICA

Título:	Comandos de Guerra, el juego de rol de la Segunda Guerra Mundial
Editorial:	Cronópolis Ediciones
Autor:	Juan Carlos Herreros Lucas
Ilustraciones:	Daniel Alonso
Portada:	Pedro Alcántara
Edad:	Mayores de 14 años
Formato:	21 x 29,7 cm. 184 páginas. Rústica.
Material necesario:	Dos dados de 10 caras.



IN NOMINE SATANIS / MAGNA VERITAS

Visualización de Daños en INS/MV

En In Nomine Satanis/Magna Veritas, y a diferencia de otros juegos de rol, no hay localización al daño. Con ello se pretende simplificar las reglas de combate. Por otra parte, la muerte es un hecho con el que los PJ se tropiezan a menudo en el juego, ya sea la de sus enemigos o (desgraciadamente) la suya propia. Por ello, en la primera edición del juego se incluyeron las siguientes reglas, destinadas a ayudar al DJ a describir la muerte de PJ y PNJ. Como un lector casual descubrirá enseguida, le dan al juego (y a los combates) un aire bastante más sangriento y salvaje...

por Croc (traducción de Ricard Ibáñez)

Las cifras que preceden las descripciones corresponden al numero de puntos de daño que causan la muerte del personaje.

Muerte por fuego (lanzallamas, poderes de fuego)

(1-3): El fuego quema totalmente el rostro, cuece el cerebro y vuelve irreconocible a la víctima, que aulla de dolor antes de exhalar su último aliento.

(4-6): El cuerpo no es más que una masa chamuscada y sanguinolenta. La mayor parte de los huesos están ennegrecidos. Un olor insoportable de carne quemada invade la zona.

(7-9): La lengua de fuego alcanza la parte inferior del cuerpo, consumiéndola en el acto y partiendo en dos la víctima. Esta sigue viva escasos segundos más.

(10-12): Solamente el esqueleto permanece tras la llamarada... pero no por mucho tiempo. Los huesos calcinados se desmoronan en un confuso montón.

(13+): Una sombra negra en un muro calcinado es el único testimonio de la presencia del ser vivo que se encontraba allí. De él ya no quedan ni cenizas.

Muerte por ataque cortante (espada, hacha)

(1-3): La hoja se hunde entre dos costillas, llegando hasta el corazón, que, atravesado, deja de latir.

(4-6): Estocada; La hoja revienta el ojo y hunde la parte posterior del cráneo. Sesos, sangre y restos del ojo se desparraman por la herida.

(7-9): Tajo al estómago; Los intestinos caen a los pies de la víctima, que intenta sujetarlos desesperadamente con las manos antes de morir segundos más tarde.

(10-12): Tajo de arriba abajo, de la cabeza al pubis. Ambas mitades permanecen juntas un segundo, luego se separan mientras la sangre cae a mares.

(13+): Estocada. La hoja corta en dos el esternón, empalando a la víctima. La columna vertebral se parte, desgarrando la carne de la espalda. El cuerpo muerto cae como un muñeco roto.

Muerte por contusión (golpe, maza)

(1-3): El golpe alcanza la base del cráneo. Hunde la nuez y rompe la nuca, provocando una muerte rápida pero dolorosa.

(4-6): El golpe alcanza la caja torácica, reventando las costillas. Una de ellas desgarra el corazón, provocando la muerte casi en el acto.

(7-9): El arma da a la víctima en plena boca, saltándole todos los dientes y arrancándole la mandíbula inferior. ¡Lástima que la víctima muera, porque no tendría más problemas de caries!

(10-12): El golpe impacta en la parte superior de la cabeza, aplastando totalmente el cerebro. El cadáver de la víctima mide ahora 20 cm. menos.

(13+): El arma y el brazo que la empuña penetran en el estómago saliendo por la espalda. Al sacarlo, las vísceras caen al suelo haciendo un húmedo y viscoso "flotch".

Muerte por disparo (revolver, fúsil)

(1-3): La bala alcanza a la vez el corazón y la octava vértebra, volviendo a la víctima simultáneamente paralítica y cadáver.

(4-6): La bala alcanza exactamente entre los ojos, produciendo un tercer agujero por el que sale a borbotones un chorrito de sangre.

(7-9): El proyectil alcanza el tórax, perforando un pulmón y creando así un nuevo orificio respiratorio por el que se escapa la vida de la víctima.

(10-12): La bala penetra en el cuello y explota. La mitad de éste último es arrancado. La víctima queda con la cabeza colgando de un pedazo de carne.

(13+): La víctima es alcanzada por una ráfaga de balas, creando numerosos orificios no naturales en la víctima, por donde escapa a chorro su sangre. Repintad la habitación.



AQUELARRE

El compromiso indisoluble

Ya sabemos que hacía bastante tiempo que no publicábamos ninguna aventura de Aquelarre, pero creo que coincidiréis con nosotros, una vez hayáis leído y jugado este módulo, en que ha valido la pena la espera. Como de costumbre, es una aventura en la que nada es lo que parece y en la que los PJs pueden salir trasquilados si no ponen mucho cuidado en sus acciones.

por The Peacemaker



Aventura para 5-7 Pjs hombres de armas experimentados y con una RR sólida o un gran surtido de magia de protección. Un hombre sabio puede ser muy útil.

1. El Señor de Monreal... ¿ha muerto?

135... tras partir de Pamplona al alba, hacia Sangüesa, los Pjs se acercan a Monreal, cuando un grupo de campesinos (unos quince) armados, les corta el paso a la entrada del pueblo con evidentes intenciones de retenerles hasta que aparezca alguien. Pocos minutos después, un sacerdote, acompañado de un fraile, se acercan al grupo, dándoles la siguiente historia como explicación: José Garcés, Señor de Monreal, murió hace dos días, posiblemente por obra del Demonio, puesto que una enfermedad le atacó con sorprendente virulencia y velocidad (nota al DJ: un ataque al corazón), para tratarse de un hombre que sobrevivió a la gran peste. Hace tan sólo unas horas su hermano ha sido descubierto realizando invocaciones y rituales paganos y demoníacos en la sala donde se guardaba el cuerpo yacente de Garcés, que ahora ha desaparecido. A pesar de los esfuerzos del presunto hechicero para huir, ha sido detenido y está encerrado en espera de que llegue un clérigo de Pamplona para el Juicio de Dios. Ahora, algunos de los soldados y siervos del Señor recorren la zona para localizar a los ladrones del cuerpo y recuperarlo. El sacerdote ruega al grupo que si encuentra a los ladrones se apresten a capturarlos (si se insiste, mencionará que hay una recompensa de, digamos, 60 monedas de plata).

Si paran en el pueblo y buscan refugio en la posada/taberna, pueden (si pasan tiradas de Elocuencia con un -25%) enterarse de:

- Que ya era hora de que cogieran al pequeño de los Garcés (evidentemente el hermano), tras tantos años de actividades tan poco correctas para el hijo de un hidalgo que además iba para fraile en tiempos.
- Que es una pena la muerte del Señor, pues estaba prometido con la hija de un comerciante de Jaca, rico para más señas.
- Que ya es hora de que la diócesis de Pamplona preste más atención a las cosas que pasan por aquí cerca de la montaña, a ver si esto del hermano del Señor les hace levantar el trasero de sus sacristías.

2. ¿Hacia dónde vamos?

Unos km. más allá de Monreal, los caballeros pueden ver un guerrero montado (tirada de Otear), que está parado en el camino, quieto, como esperando. Aunque se acerquen, el guerrero no se moverá, y cuando lleguen hasta él, les hablará dirigiéndose al que parezca el jefe (al mejor armado). Con muy pocas palabras, ofrecerá 50 croats de plata aragoneses por cabeza si los Pjs le escoltan hasta Jaca, donde debe recoger a una dama y después volver de nuevo hasta Sangüesa. Si se le pide más, dará como adelanto una bolsa con 75 dineros extras, que lanzará al jefe del grupo. Partirán de inmediato.

Este no es otro que José Garcés, Señor de Monreal, muerto hace dos días. Garcés estaba prometido con María Ventura, hija de Ventura, comerciante de Jaca, a la que amaba mucho (a pesar de haberla visto sólo tres o cuatro veces, con motivo de la formalización del compromiso con el padre y alguna que otra visita a Jaca), con un deseo que le consumía en espera de la boda, ya cercana. Así que el Señor de Monreal no se resignó a estar muerto, sino



que en forma de ánima, se le apareció a su hermano pequeño, ex-seminarista y servidor de Andrialfo, rogándole que intercediera por él ante alguno de "sus" señores. Andrialfo, después de poner sobre aviso a Lilith, y con su ayuda, decidió devolverlo a este mundo para que consumara su compromiso. A cambio de poder unirse con María en eterno matrimonio, Andrialfo sólo pidió un alma, que no podía ser la de Garcés, puesto que éste ya estaba condenado desde el momento en que tenía tratos y negocios con uno de los lugartenientes del Oscuro, decidiendo que sería la de María, destinada pues a morir tras la ceremonia (celebrada en lugar oculto por uno de los seguidores mortales de Lilith) para así unirse definitivamente al Señor de Monreal.

Por desgracia, el hermano ha sido descubierto después de la huida del Señor y tomado por cómplice de los supuestos ladrones del cadáver, así que todo se complica. Para evitar problemas, Garcés ha decidido procurarse acompañantes ("su escolta") para pasar desapercibido hasta Jaca, esperando que las noticias de su muerte no hayan llegado todavía. Sólo queda recoger a María del convento de Jaca donde está y conducirla hasta el lugar de la boda.

José Garcés, el Señor de Monreal
FUE 15
AGI 15
HAB 25
RES 20
PER 10
COM 10
CUL 5
Altura: 1'78
RR 20 *IRR* 80
Armadura: Coraza 6 Puntos
Yelmo 8 Puntos
Armas: Espada ancha 90%
1D8+1+2D6
Escudo 65%
Competencias: Otear 35%, Mando 50%, Cabalgar 75%.
Notas: Dado que José Garcés es un muerto viviente (o no muerto para algunos), los golpes que recibe son de poco efecto en cuanto a dañarlo se refiere; los golpes que le afecten en cualquier localización excepto la cabeza, sólo hacen 1 punto de daño (siempre que traspasen la armadura). Todos sus esfuerzos y energías estarán dirigidos de forma obsesiva hacia su boda con María Ventura.

3. El camino

El caballero, que lleva armadura de placas sin escudos o marcas de ninguna clase (los ha borrado para evitar ser reconocido) y el escudo cubierto con un paño basto de color marrón (si se retira, con un Buscar se puede ver que tenía marcas, pero que éstas han sido raspadas hasta borrarlas), hace el viaje en silencio, sin gestos, sin palabras. Lo único extraño que puede percibirse (Conocimiento animal o automático si se tiene Carisma con los animales) es que su caballo parece hiperactivo y sobreexcitado, sin cesar de moverse, aunque no inquieto. Si los PJs quieren parar en algún pueblo durante el día a lo largo del camino, no se lo negará, pero él seguirá la marcha (Garcés está ansioso por llegar a Jaca) esperando que le alcancen más tarde.

Si los PJs no se han detenido mucho en Monreal, deberán hacer noche en Tiermas, pero el caballero insistirá en forzar la marcha hasta Verdún antes de que la noche se haga muy cerrada. Este tramo (si el DJ lo desea) puede ser muy apropiado para que los Pjs sean embocados por un grupo de bandidos (tres veces el número de PJs). Si el grupo llevaba antorchas o algún otro tipo de luz, habrá otros tres bandidos con armas de tiro (ballesta y dos arcos cortos) disparando desde un escondite entre unos árboles a 50 m. del camino. Los bandidos se retirarán al sufrir un 50% de bajas.

Bandido
FUE 15
AGI 12
HAB 15
RES 15
PER 20
COM 13
CUL 10
Altura: 1'72
RR 50 *IRR* 50
Armadura: Armadura 2 (peto de cuero)
Armas: Espada normal 45%
1D8+1D4+1
Arco corto 40% 1D6+1D4
Ballesta 55% 1D10+1D4
Competencias: Esquivar 35%, Esconderse 40%, Rastrear 50%.

4. Los prometidos se reúnen

El caballero no entrará en Jaca (si se le piden explicaciones guardará silencio), pero dará a los PJs una carta sellada para la madre superiora, con la que dejarán salir a María (si los PJs la examinan verán que dice exactamente eso y que está firmada por el Señor de Monreal, además de llevar su sello). El aguardará fuera de la ciudad, y espera que los PJs no se demoren demasiado en ella.

Esta es la ocasión para que los PJs hagan compras, busquen curanderos (necesitarán Elocuencia/2 para que alguien les diga dónde encontrar una pequeña herboristería en la que adquirir ungüentos y bálsamos) y lleven a cabo un poco de vida social. Recordemos que Jaca es una pequeña ciudad de cierta importancia en el Norte de Aragón y Sede de un Obispado.

En el convento les pueden decir (si consiguen que la superiora les dedique parte de su tiempo mediante Elocuencia, contactos, donativos, órdenes del Obispo o lo que el DJ considere apropiado) que María está prometida con el Señor de Monreal, e indicarles donde se encuentra la casa familiar de los Ventura.

En casa Ventura sólo podrá atenderles un criado (los Ventura están de viaje a Lérida, dice), que ha visto un par de veces a José Garcés (podrá describirlo vagamente si se le convence de que tiene algo que ver con él o los Ventura; el documento o algunos dineros harán la labor, por ejemplo).

Una vez que los PJs hayan recogido a María, y se reúnan con el caballero, emprenderán la marcha. Podrán observar (Otear con 50%) que alguien les sigue. Son cuatro Blemys que han sido enviados por los padrinos de la boda para proteger al grupo, y especialmente a la pareja. El caballero, si es puesto sobre aviso, ordenará a los PJs que sigan la marcha (es evidente que no va a atacar a su escolta ni a dejar que su otra escolta lo haga). El caballero dirá que durante la parada en Jaca ha recibido noticias que le obligan a modificar sus planes y que deben dirigirse hacia el Norte, hacia un pequeño valle a un par de horas de camino.

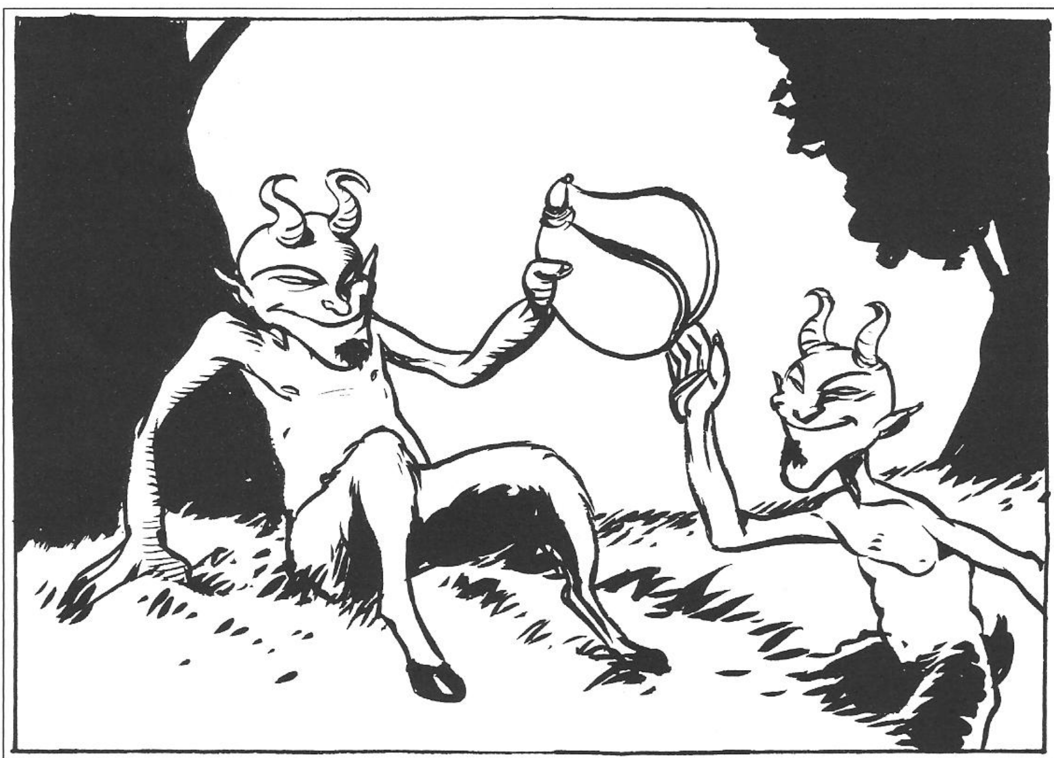
5. En la más estricta intimidad...

Una vez llegados al valle, y tras recorrerlo casi hasta su cabecera, quedando a la entrada de un bosquecillo, el caballero les dirá que su misión ha terminado y les pagará (con un extra de 60 dineros si no hacen preguntas), entrando luego en el bosquecillo. Si los PJs se fijan, verán (Otear) que dos Sátiros hacen acto de presencia ante el caballero antes de que éste se pierda de vista entre los árboles.

Si los PJs intentan entrar en el bosque, dos Sátiros con botas de vino en las manos les darán el alto, explicándoles (en verso, por supuesto) que sólo les será el paso franqueado si demuestran que son invitados, cosa fácil de hacer con un crítico en Elocuencia. Una buena explicación en verso o cantada también hará este trabajo. Aunque los PJs no pasen, pueden quedarse cerca de los Sátiros sin que éstos les digan absolutamente nada (el vino y los malos versos les tienen muy ocupados). Caso de que se les ataque, se defenderán, dando voces (para alertar al resto de los presentes en el claro).

A los 2D6 minutos, seis campesinos

(Andróginos) llegarán, llevando a un pavo (Andrialfo el demonio menor) y a una oveja (víctima para sacrificar). En todo momento será Andrialfo quien hable (pérdida de 2D10 RR si no pasan IRR con un -50% y 1D10+2 con -25% a la tirada por los Andróginos) si los PJs les dicen algo, e intentará convencerlos para que se pongan a su servicio, huyendo si su seguridad es amenazada, dejando a los Andróginos que se encarguen del problema.



Dentro del bosquecillo hay un claro donde se encuentra una vieja ermita, medio derruida y casi sin techo, consagrada al Demonio. En el claro, de unos 50 m de diámetro, están descansando las escoltas de los padrinos, 10 Andróginos y 18 Sátiros (si por desgracia llegan a ver a todos ellos, esto es una pérdida de 3D6 de RR si no pasan la IRR con un -50%). Dentro de la ermita están Lilith, el sacerdote que oficiará y Andrialfo y los contrayentes cuando lleguen.

Sátiro
FUE 20
AGI 15
HAB 10
RES 25
PER 18
COM 10
CUL 1
Altura: 1'40
RR 0 *IRR* 160
Armadura: 1 Punto de pelo
Armas: Pelea 65% 1D3+1D6
Competencias: Esconderse 80%, Con. Plantas 45%, Esquivar 60%.

Andrógino
FUE 25
AGI 7
HAB 25
RES 30
PER 15
COM 1
CUL 1
Altura: 1'75
RR 0 *IRR* 150
Armadura: Peto de cuero 2 Puntos
Armas: Espada corta 50% 1D6+1+2D6
Competencias: Escuchar 45%, Esquivar 60%, Otear 75%.

Andrialfo, Marqués del Bosque de los Suicidas
Ver Rerum Demoni

Lilith
Ver Rerum Demoni

6. ...Los novios se unieron para siempre

Una vez que Garcés y María sean casados por el sacerdote, con sacrificio de oveja incluido (si algún PJ se ha dejado capturar por los demonios elementales de las escoltas, podría ser un buen efecto reservar la oveja para un buen asado y ... bueno, DJ, tu me entiendes, aunque piensa dos veces antes de decidir), Garcés deberá pagar su deuda, matando a María con su daga nada más salir de la ermita tras la boda.

El final no es feliz ni aún así, porque para cuando María sea llevada por el Señor de Monreal al lugar donde deben encontrarse con su hermano (para que éste realice el hechizo que le devolverá la apariencia de vida que Garcés mismo disfruta), éste estará en una celda de Pamplona esperando su simulacro de juicio y posiblemente la hoguera. Así que María permanecerá muerta por los siglos de los siglos y José Garcés desesperado, vagará por los caminos del Norte eternamente, esperando que alguien acabe con su vida para unirse a su amada (¿lo conseguirá esta vez? ¿podrá perderla de nuevo?...)

En un enfrentamiento directo de los PJs contra los demonios o Garcés, intervendrán las escoltas (Lilith se esfumará sólo si los PJs usan magia como medio de ataque o protección, seguida de Andrialfo, pero si no puede que siga un rato más en el lugar, por si los PJs son derrotados y se puede continuar con la boda), por lo que los personajes sólo podrán impedir la ceremonia enfrentándose a Garcés en duelo personal, caso en el que no intervendrán las escoltas, o enfrentándose a todo el mundo atrincherados en la ermita, o tomando a Andrialfo de rehén (por sorpresa, claro, porque Andrialfo no es fácil de coger teniendo en cuenta el amor que le tiene a su pellejo y la fuerza de su magia), o asesinando a Garcés a traición, o cualquier otra cosa que los PJs puedan preparar. Está claro que la simple fuerza bruta, sin ningún refinamiento, conducirá a los PJs a una masacre (evitable, con un poco de cerebro).

7. Recompensas

Aparte de la paga del caballero, que ya es bastante, los PJs ganarán las siguientes cantidades de Puntos de Ap:
25 PAp si sobreviven a la historia.
5 PAp si evitan la boda.
10 PAp si salvan la vida y el alma de María.
5 PAp si acaban con el Señor de Monreal.
5-20 PAp según como resuelvan el enfrentamiento de la boda y el ingenio que demuestren.

NEPHILIM

El nombre de la Rosa

***E**n los pasados Días de Joc salía al mercado la traducción al castellano de Nephilim, realizada por Joc Internacional. Nosotros no te ofreceremos un artículo de este juego, puesto que eso ya lo hicimos en el LIDER 37. Sin embargo, lo que si ponemos a tu disposición es este módulo introductorio, que te servirá para empezar a familiarizarte con el juego de Multisim.*

por Jordi Cabau

Este escenario ha sido ideado con el fin de facilitar la aproximación al mundo de NEPHILIM. En él los Nephilim, cuya última encarnación puede haber tenido lugar varios siglos atrás, se encontrarán con el viejo problema de tener que adaptarse a una nueva época, con la dificultad añadida de que nada más llegar a la misma ya tienen tras de sí a una sociedad secreta dispuesta a complicarles la vida.

Modificándolo ligeramente este escenario puede cumplir la misma función con uno o varios jugadores. La acción puede ambientarse teniendo como punto de partida cualquier pueblo cercano a una ciudad medianamente importante.

Agradecimientos: A Juanjo, Marta, Alex y Roser por su colaboración y paciencia.

Antecedentes

Javier es el representante de un importante grupo inversor extranjero. Su nombre aparece a menudo en los medios de comunicación y es invitado regularmente a participar en convenciones, debates, etc.

Durante una reciente crisis internacional Javier ha recibido orden de convertir en capital líquido parte de las inversiones que tiene el grupo financiero. Dicha orden está motivada por la urgente necesidad que tienen sus jefes de financiar algunos aspectos turbios de la crisis.

Debido a la urgencia del caso algunas de las operaciones realizadas por Javier son de legalidad más que dudosa. La complejidad de las relaciones nacionales e internacionales, así como los intereses políticos y económicos, son la causa de que algunos representantes políticos próximos a Javier hagan la vista gorda a las maniobras de éste.

Una de las diversas operaciones ideadas por Javier para proporcionar de forma rápida capital líquido a sus jefes consiste en la compraventa de un importante paquete de acciones. La operación producirá unos beneficios considerables sin ningún riesgo: esto último es posible gracias a una información filtrada por un conocido de Javier.

Las leyes internacionales que regulan los intercambios bursátiles hacen necesaria la presentación a las autoridades pertinentes de una garantía que cubra las posibles pérdidas que pueda generar la operación de compraventa en caso de fracaso. Javier sabe que dicha posibilidad es inexistente pero, aún así, está obligado a presentar la garantía correspondiente para poder llevar a cabo la operación.

Para disponer de la cantidad requerida para la garantía Javier necesita tiempo, algo de lo que no dispone. A estas alturas una ilegalidad más ya no importa, por lo que Javier inicia la falsificación de los documentos necesarios para permitirle presentar como garantía una serie de antigüedades y objetos de arte de gran valor que no son de su propiedad.

El auténtico propietario de los objetos es una institución que los tiene en custodia en uno de los bancos administrados por Javier. La maniobra de Javier es desconocida por los verdaderos propietarios, los cuales están convencidos de que dichos objetos permanecen seguros en las cámaras acorazadas del banco.

El hecho de que dichos objetos lleven guardados muchos años y de que sus propietarios no los saquen nunca ha sido el factor que ha motivado su utilización por parte de Javier, el cual está convencido de que una ausencia temporal de los objetos no será detectada.

Con el fin de averiguar el valor exacto de los objetos de arte propiedad de la institución, Javier reúne toda la documentación almacenada en el banco sobre los mismos. El hecho de que no encuentre papeles que indiquen el valor o la procedencia de las antigüedades le hace llegar a la conclusión de que la institución guarda dicha documentación fuera del banco. Javier necesita conocer el valor exacto los objetos, ya que falsificará los documentos de propiedad dependiendo de éste.

La discreción es vital, por ello Javier decide encargar del asunto a un joven y prometedor ejecutivo de su empresa llamado Mario. Javier sabe que éste tiene un amigo que podrá realizar el trabajo de forma eficiente y discreta.

Este amigo es Gaspar, jefe de restauración de uno de los más importantes museos de la ciudad. Gaspar ha escrito algunos artículos y monografías sobre restauración y sus estudios le califican para realizar un informe pericial que valore los objetos en cuestión, informe que podrá ser presentado por Javier ante las autoridades encargadas de la garantía bursátil.

Javier se ha informado sobre Gaspar, averiguando que éste ha realizado con anterioridad trabajos de éstas características para museos, galerías de arte y casas de subastas, gozando de cierto renombre en los ambientes especializados.

Cuando Javier contacta con Mario no informa a éste de las especiales circunstancias que rodean el trabajo de peritación que le encarga, planteándole el asunto como un favor personal que requiere la máxima reserva y cierta rapidez. El carácter ambicioso de Mario hace que éste vea en el encargo una excelente oportunidad para destacar a los ojos de su jefe, por lo que no presta especial atención al hecho de que éste insista varias veces en la discreción que deberá rodear su labor.

Cuando Mario telefonea a Gaspar para pedirle que se encargue de la tarea de peritación éste no puede negarse: su amigo es un hombre cuya amistad podría serle útil algún día, los honorarios son generosos y, además, las fotografías que le ha enviado por fax para que se haga una idea del trabajo excitan su curiosidad.

Una extraña colección

Al día siguiente, llegan las antigüedades al museo de Gaspar. Los objetos vienen en una furgoneta blindada escoltada por media docena de guardias de seguridad contratados por Javier.



MARIO
Sexo: Masculino
Edad: 37
Nivel Social: 16
Oportunidad (nsx3): 48
Educación: 18
Cultura Siglo XX (edux3): 54
Profesión: agente de bolsa
Familia: POT 7
Acciones: 4
Mod Daño: +1d4
POSESIONES
Un BMW coupé sport.
COMPETENCIAS
Artes: Comedia 40%.
Atletismo: Squash 45%, Correr 65%.
Combate: Puñetazo 40%.
Comunicación: Regatear 65%, Informarse 40%, Comerciar 55%, Seducción 10%.
Percepción: Escuchar 50%.
Social: Adaptación 85%, Dirigir 55%.
Técnica: Gestión/contabilidad 65%.
Cultura del Siglo XX: Economía 65%, Inglés 75%, Alemán 50%, Italiano 45%, Conducir automóvil 50%.
CARACTERÍSTICAS
FUE: 14
CON: 10
INT: 14
DES: 15
CAR: 16
Ka-Sol: 8



Nada más abrir las cajas surge el misterio: los objetos que hay en las cajas se encuentran en tal desorden que algunos de ellos han sufrido desperfectos a lo largo de años de almacenamiento. Poco después el misterio aumenta: la mayoría de los objetos, tomados inicialmente por imitaciones debido a su pésimo estado de conservación y falta de cuidados, resultan ser originales.

Para Gaspar y su gente la disparidad del contenido de las cajas en temática, época y valor es difícil de explicar, a este misterio viene a sumarse el de la procedencia de las cajas. Pronto es evidente que el trabajo de peritación exigirá más tiempo del previsto, aunque promete ser apasionante.

Gaspar telefonea a Mario para informarle de que necesita más tiempo y, de paso, ver si puede averiguar algo acerca de la procedencia de las antigüedades. El ejecutivo lamenta no estar autorizado a dar más información e insiste en que se debe cumplir el plazo previsto, prometiendo una prima. Gaspar ha de aceptar la respuesta y promete cumplir el plazo previsto.

A su vez Mario pregunta a Gaspar si puede adelantarle el valor aproximado de los objetos que tiene en ese momento en el laboratorio. El joven *yuppie* oculta su sorpresa ante la enorme cifra que su amigo le dice, no sabiendo que responder ante la afirmación de Gaspar de que la cantidad no es mayor debido al actual estado de conservación de los objetos. La conversación telefónica finaliza cuando Gaspar ruega a Mario que informe al propietario de los objetos de que estos necesitan una urgente restauración, de la cual puede encargarse él mismo. Mario por su parte asegura a Gaspar de que informará de ello al propietario.

Después de colgar el teléfono es evidente para Mario de que un misterio rodea la existencia de dichas antigüedades, por lo que decide ponerse a investigar discretamente el asunto por su cuenta.

Mientras, Gaspar reúne a su equipo de colaboradores y les plantea la situación: el informe pericial debe ser realizado en el tiempo de que disponían inicialmente, por lo que recibirán en compensación una generosa prima. Gaspar sabe que, dentro del plazo de tiempo en el que deberán realizar el trabajo, tienen lugar unas fiestas (Semana Santa, Navidad, Carnaval, etc.) y que algunos de sus colaboradores ya habían hecho planes al respecto.

Durante la reunión se realizan diversas propuestas por parte de todos los miembros del equipo: algunos proponen renunciar a sus vacaciones, otros sugieren organizar turnos para trabajar y se habla de enviar algunos de los trabajos actualmente en curso a otros talleres de restauración.

Tras debatirse las diversas propuestas Gaspar propone un plan de trabajo intensivo que adopta todas las sugerencias encaminadas a ahorrar tiempo. Por otro lado las vacaciones se dividirán en turnos, de este modo se impedirá la acumulación de cansancio y estrés que puede llegar a influir en la calidad del trabajo.

Una mansión todavía más extraña

Mientras Gaspar y su equipo dan inicio a la identificación y valoración de los objetos de arte, Mario decide informarse sobre la

institución propietaria de las antigüedades. De hecho Mario sólo dispone del nombre y dirección de la entidad (lo único que Javier se ha molestado en averiguar sobre la misma).

Mario no es un detective privado y su trabajo de investigación se centra en reunir todo tipo de informes sobre la sociedad desde su pequeño despacho decorado con muebles de diseño.

Pronto se da cuenta de que algo va mal: según los principales organismos oficiales encargados de regular la existencia de sociedades e instituciones dicha entidad no existe. Creyendo que Javier le ha dado unos datos equivocados Mario le telefonea, siendo el mismo financiero quien le confirma que los datos de que dispone son correctos.

En vista de esto Mario sube a su automóvil y se va a la dirección dada por Javier. Dicha dirección se encuentra en uno de los barrios más antiguos de la ciudad, un dédalo de callejuelas cerradas a la circulación de vehículos que le obliga a dejar su flamante deportivo en un parking y andar el resto del camino. Encuentra la calle gracias a una guía urbana y finalmente comprueba que la dirección dada por Javier coincide con la de una mansión de tres pisos de varios siglos de antigüedad, de las que se hacían construir los ricos burgueses y mercaderes de épocas pretéritas y que acostumbraban a tener un patio interior con jardín.

La casa tiene todas las puertas y ventanas cerradas y sus oscuras paredes de piedra están llenas de carteles rotos y pintadas. Junto a la enorme y vieja puerta de roble no hay ninguna placa que indique que la casa sea sede de ninguna entidad.

Mario presiona el anacrónico timbre eléctrico que hay junto a la puerta, ya que la impoluta blancura de éste parece ser el único indicio de que la casa se halla habitada, pero es en vano: no oye ningún timbrazo o campanilleo tras la puerta. Varias veces presiona el timbre, esforzándose en escuchar algún sonido proveniente del interior de la oscura casa, lo único que obtiene es la extraña sensación de que sus movimientos son observados atentamente.

Mario se marcha con la sensación de que alguien lo sigue y, aunque utiliza varias veces el reflejo de los escaparates de las tiendas para comprobar si esto es verdad, no ve a nadie sospechoso. Al final decide ignorar sus impresiones al darse cuenta, tras permanecer varios minutos frente al mismo escaparate, de que éste pertenece a una tienda de ropa interior femenina y de que las jóvenes dependientas lo observan divertidas. Cuando llega a su despacho se toma un trago del licor que guarda para las ocasiones especiales, decidido a no dejarse impresionar.

Mario llama por segunda vez a Javier. Esta vez se pone la secretaria personal de éste, la cual le cuelga el teléfono cuando Mario le pregunta tímidamente si puede confirmarle de nuevo la dirección.

Haciendo de tripas corazón Mario empieza a investigar la dirección dada, con lo cual empieza la que será la peor semana de su vida: las autoridades municipales, los organismos oficiales y las compañías de luz, agua, gas y teléfono no tienen constancia de la existencia de ninguna casa en la dirección dada por Mario. Según dichas instituciones la calle en cuestión consta sólo de (por ejemplo) 30 números... cuando Mario sabe perfectamente que la casa que ha visto tenía el número 31.

Por fin, hablando por teléfono con uno de los carteros de la zona, Mario averigua que éste sí conoce la casa. Cuando el funcionario afirma haber llevado correo a la misma Mario le pregunta qué tipo de correo ha llevado y cómo son las personas que lo han recogido. A la primera pregunta el cartero responde que suelen ser sobres de papel de gran calidad que no acostumbran a llevar remite y, si lo llevan, es siempre una apartado de correos o similar; el funcionario sabe que algunas de las cartas vienen de países extranjeros por los sellos (entre otras: Gran Bretaña, Francia, Japón, Australia e, incluso, Nepal). Respecto a la segunda pregunta no sabe qué responder, él siempre echa las cartas por debajo de la puerta, ya que ésta no tiene buzón.

Investigando la entidad bancaria que custodia las antigüedades Mario averigua que ésta es una de las más adelantadas en la aplicación de la informática a su labor, destacando sus sucursales y oficinas por lo avanzado de su concepción y diseño. Aún así, los edificios sociales más antiguos han sido restaurados preservando su carácter



JOC INTERNACIONAL

La mejor colección de juegos de rol

Basado en LA TIERRA MEDIA de J.R.R. Tolkien, tal como se describe en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El Reino de Arthedain

Los montaraces del Norte

La puerta de los Trasgos

Un módulo de aventuras listas para jugar en la Tierra Media de J.R.R. TOLKIEN

Dagorlad y las ciénagas de los muertos

Un módulo de aventuras listas para jugar en la Tierra Media de J.R.R. TOLKIEN

Basado en LA TIERRA MEDIA de J.R.R. Tolkien, tal como se describe en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El Reino Perdido de Cardolan

Basado en LA TIERRA MEDIA de J.R.R. Tolkien, tal como se describe en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Ents de Fangorn

Angus McBride

Personajes de la Tierra Media

Moria

La Ciudad de los Enanos

Criaturas de la Tierra Media

Bestiario de animales y monstruos

Criaturas de EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS para usar con EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, ROLEMASTER y otros juegos.

Señores de la Tierra Media

Vol. I: Los inmortales: elfos, maiar y valar

Señores de la Tierra Media

Vol. II: Las razas humanas

Señores de la Tierra Media

Vol. III: Hobbits, enanos, ents, orcos y trolls

Ciudades de la Tierra Media

Minas Tirith

Basado en EL SEÑOR DE LOS ANILLOS de J.R.R. Tolkien

Graham Staplehurst

Basado en LA TIERRA MEDIA de J.R.R. Tolkien, tal como se describe en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Los Señores del Mar de Gondor

Pelargir y Lebennin

Basado en LA TIERRA MEDIA de J.R.R. Tolkien, tal como se describe en EL HOBBIT y EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Los Puertos de Gondor

La Tierra de Belfalas

Atlas del noroeste de la Tierra Media

Tierra Media

Suplemento de reglas

El Señor de los Anillos

El juego de rol de la Tierra Media

Tierra Media

original con el fin de conservar una parte de la historia de la entidad bancaria. Es en una de dichas sucursales, concretamente en la que fue primera sede del banco, en donde se hallaban custodiadas las antigüedades.

En los archivos del banco correspondientes al alquiler de las cámaras acorazadas Mario descubre que éstas han sido arrendadas por la misteriosa institución desde el día siguiente a su instalación, a finales del siglo pasado. Asimismo, en los archivos históricos del banco, descubre que la entidad propietaria de las antigüedades ha sido cliente del banco desde la fundación de éste: el hecho de que el banco haya optado al título de "banco más antiguo del país" (perdiendo por escaso margen) no contribuye en absoluto a tranquilizar a Mario.

A estas alturas Mario empieza a inquietarse por el retraso de los informes bancarios sobre la institución que ha solicitado hace varios días. Poco después, recibe una llamada telefónica de alguien que se presenta como "responsable administrativo de la Fundación", dicho individuo le pregunta al joven ejecutivo para quién trabaja y para qué quiere unos informes bancarios de la Fundación; el tipo cuelga al exigirle Mario que se identifique más claramente.

Al día siguiente, un viernes por la tarde, Mario regresa a su apartamento de soltero dispuesto a contactar con cualquiera de sus múltiples "amigas" para encontrar consuelo en sus brazos o, en su defecto, en el fondo de una botella.

Nada más entrar en el apartamento Mario se da cuenta de que algo raro sucede: Todo está en orden aunque hay algunas cosas ligeramente cambiadas de sitio, evidentemente alguien ha registrado su vivienda. Los intrusos no se han llevado nada. En la pantalla de su ordenador encendido alguien ha escrito con su procesador de textos la frase siguiente: "Olvídalo, no te pagan tan bien".

La Fundación

Como ya habrá podido imaginar el Maestro de Juego, la institución propietaria de las antigüedades es en realidad una antigua y poderosa sociedad secreta. Dicha sociedad, conocida como la Fundación, es una obediencia templaria dedicada exclusivamente al cuidado y administración de los fondos de una sociedad secreta mucho más poderosa (cuya verdadera identidad sólo conoce el Gran Maestre de la Fundación) conocida como la Orden.

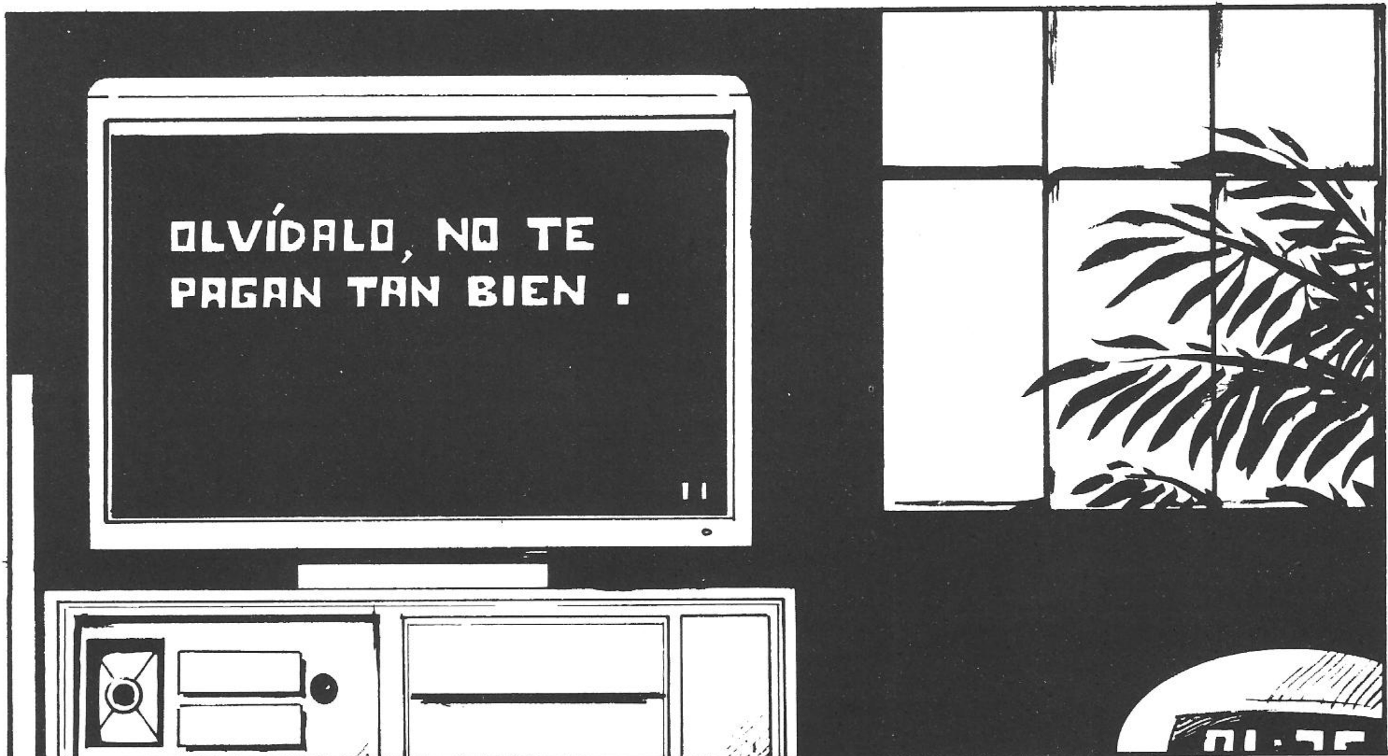
Pese a la antigüedad de la Fundación, ésta nunca ha dudado en adoptar aquellos nuevos métodos que han ido surgiendo con el tiempo y que pudieran facilitar su labor de administrar y ocultar los recursos de la Orden. Debido a ello hoy en día la totalidad del trabajo de la Fundación se realiza de forma informática por lo que es difícilmente detectable.

Pero hay cosas que nunca cambian. A lo largo de su historia la Orden ha ido acumulando gran cantidad de trofeos que luego han sido puestos bajo la tutela de la Fundación. Algunos de dichos objetos han servido posteriormente para financiar la labor de la Orden, pero otros han sido entregados a la Fundación con el mandato explícito de que nunca deberían ver la luz del día. El motivo no es otro que algunos de los objetos son estasis de Nephilim... algunas de ellas con Nephilim prisioneros en su interior.

El misterioso edificio visitado por Mario es la sede de la Fundación. La mansión perteneció en su día a un miembro de la Fundación quien la cedió a ésta al morir. Desde entonces y a lo largo de los siglos se ha ido ocultando cualquier referencia a dicho edificio en los documentos oficiales. Servicios como la luz, el agua y el teléfono han sido provistos mediante la derivación de tuberías y cables a través del sistema de alcantarillado.

La inmensa mayoría de vecinos de la mansión no se han molestado nunca en averiguar nada respecto a ésta. Los pocos que lo han hecho se han contentado con el bulo, difundido por la misma Fundación, de que el edificio es desde hace décadas motivo de disputa entre diversos organismos administrativos, encargándose de su mantenimiento un modesto funcionario. Un reciente intento por parte de la asociación de vecinos del barrio de reclamar el edificio para convertirlo en centro cívico hizo que la Fundación se moviese entre bastidores para conseguir que éste fuese construido en otro sitio.

En el edificio sólo vive el miembro de la orden que ejerce las funciones de portero. Antiguamente la mansión servía de centro desde donde llevar las cuentas de la orden.





HECTOR
Sexo: Masculino
Edad: 32
Nivel Social: 12
Oportunidad (nsx3) 36
Educación: 15
Cultura Siglo XX (edux3) 45
Profesión: ?
Familia: POT 4
Acciones: 4
Mod Daño: +1d6
POSESIONES
Un Volkswagen Golf GTI.
Una navaja automática.
Una pistola cal. 32 con silenciador.
COMPETENCIAS
Atletismo: Correr 45%, Nadar 55%, Saltar 30%.
Combate: Esquivar 50%, Artes Marciales 70%, Pistola 50%.
Comunicación: Informarse 80%.
Discreción: Desplazarse en silencio 45%, Seguir 65%.
Exterior: Caza 45%, Orientación 40%, Seguir rastros 65%.
Ocultismo: Conocimiento de los Nephilim 15%, Conocimiento de sociedades secretas 50%.
Percepción: Todas a 50%.
Social: Corrupción 65%.
Técnica: Bricolaje 50%, Informática 50%.
Cultura: Conducir automóvil 75%, Conducir motocicleta 35%, Conducir camión 50%.
CARACTERÍSTICAS
FUE: 17
CON: 14
INT: 12
DES: 16
CAR: 16
Ka-Sol: 16

Actualmente sólo se usa como archivo y para celebrar las ceremonias de admisión de nuevos miembros, para lo cual dispone de un par de salas amuebladas al efecto. Cada 29 de febrero (es decir cada cuatro años), se celebra un Cónclave General de todos los miembros de la Fundación (alrededor de una veintena). El edificio dispone de una pequeña biblioteca esotérica en la planta baja (POT Información Oculta: 6). La mayoría de habitaciones están vacías y llevan décadas cerradas.

El despertar

El mismo viernes en que Mario lee el inquietante mensaje en la pantalla de su ordenador, Gaspar y su familia avanzan por la autopista en dirección al pueblo donde viven los padres de María, ignorantes de que su vida va a sufrir un cambio radical.

Efectivamente, el sábado siguiente es el primer día de las cortas vacaciones que se hallan en medio del plazo dado por Mario a su amigo para que realice su trabajo. Desde hace ya varios años que Gaspar y María no desaprovechan ninguna oportunidad de pasar unos días en casa de los padres de ésta. Gaspar, fiel a la costumbre, arregla su turno en el trabajo para poder ir con su familia al pueblo.

De todas formas, debido a lo urgente del trabajo, Gaspar se ha llevado con él parte de éste: concretamente algunas de las piezas a peritar. Dichas piezas las ha escogido por su poco volumen, embalándolas con extremo cuidado. Para llevar a cabo su labor Gaspar ha cogido un par de obras de consulta y su ordenador portátil con la intención de dedicar dos o tres horas al día a la redacción de los informes correspondientes a las piezas.

Nada más llegar al pueblo, como tienen por costumbre la pareja sube con el coche hasta un cercano mirador desde donde puede verse una impresionante vista de la región iluminada por el sol poniente.

La pareja se conoció con motivo de unos trabajos de campo que Gaspar realizó en el pueblo un verano para completar sus estudios. María era el único habitante de la localidad que se había molestado en investigar la historia de ésta, siendo un poco la cronista extraoficial del lugar. Al principio Gaspar acudió a ella para conocer el lugar, aunque pronto resultó evidente que ambos sólo tenían ojos el uno para el otro. El hecho de que María se hallase en aquellos momentos de vacaciones en casa de sus padres y que llevase a cabo sus estudios en la misma ciudad donde vivía Gaspar ayudó a proseguir su relación. La costumbre de subir al mirador tenía su origen en el hecho de que fue en dicho lugar donde Gaspar se declaró a María.

Para llegar a la pequeña explanada que hace de mirador la pareja coge con el todo terreno un camino de tierra: atajo que sigue el lecho seco de un río pasando por debajo de los restos de un viejo puente medieval conocido por los lugareños como el Puente del Diablo.

El Puente del Diablo es una bella realización de arquitectura gótica. Se trata de un puente constituido de un solo arco en el que pueden verse todavía dos gárgolas medio borradas a cada extremo del mismo. Estas gárgolas parecen representar criaturas voladoras, tal vez ángeles caídos. La parte central del puente se derrumbó a consecuencia de una fuerte tempestad que hizo que el río se desbordara. Hace mucho tiempo que el río se secó e incluso en las épocas de más lluvia no desciende agua por él. Los expertos dicen que a consecuencia de una desviación del caudal subterráneo que daba nacimiento al río.

Lo que no dicen los expertos es que el Puente del Diablo fue construido para señalar la existencia de un Plexus de Aire. Dicho Plexus es permanente y su intensidad se puede doblar cuando tienen lugar fenómenos como una tempestad o una ventisca. El puente fue destruido hace cerca de trescientos años cuando el campo mágico del Agua que vehiculaba el río entró en lucha contra el campo mágico del Aire



situado en dicho lugar. La lucha fue titánica y marcó la memoria de los hombres que vivían en el pueblo. El campo mágico del Aire salió vencedor y el río empezó a secarse rápidamente, dejando lugar a las fuerzas brutas del Aire. Ello resultará fatal para la pareja... y una suerte para los Nephilim de los jugadores.

Efectivamente: los dos objetos a peritar por Gaspar que, debido a las prisas, se encuentran en el maletero del coche no son otra cosa que las estasis de los Nephilim... con ellos atrapados dentro desde su última reencarnación. Las circunstancias ambientales provocarán el despertar de los Nephilim y su encarnación en los cuerpos de Gaspar y María, que son los únicos que en ese momento se hallan cerca.

El Maestro de Juego deberá empezar pues la partida en este punto, informando al jugador cuyo Nephilim se haya reencarnado en Gaspar de lo poco que sabe éste respecto a la procedencia de las estasis. Inmediatamente será evidente para ambos personajes que la persona que tienen a su lado es también un Nephilim recién encarnado (visión-Ka). Ambos se hallan unidos por el misterio de la procedencia de sus estasis, por lo que sería absurdo no colaborar en vista de la relación que une a sus simulacros.

El Maestro de Juego puede ampliar o reducir los detalles que describen el entorno de Gaspar y María. De todas formas sería aconsejable que los Nephilim decidiesen seguir adelante con sus actuales simulacros, no rompiendo los lazos que los unen al resto de familiares y amigos: más adelante ello podría ser de utilidad como medio de introducción a la campaña "Los Vigilantes", uno de los primeros suplementos que seguirá a la aparición de Nephilim.

Los hechos se precipitan

Desde el mismo momento en que Mario ha empezado a mostrar interés por la Fundación, ésta se ha fijado en él, intentando averiguar los motivos de tal interés. El secreto que rodea la maniobra de Javier ha hecho que la Fundación no descubra los motivos del interés de Mario, por lo que el Gran Maestre de la Fundación ha solicitado la ayuda de la Orden. Ésta ha enviado a uno de sus mejores agentes, Héctor, tras la pista de Mario. Fue Héctor el que telefoneó a Mario y el que ha registrado su apartamento.

Gracias a algunos datos hallados en el ordenador de Mario, Héctor se ha puesto sobre la pista de los objetos substraídos por Javier, advirtiendo inmediatamente al Gran Maestre de la Fundación sobre la posibilidad de que estos no se hallen donde deberían estar.

A primera hora del sábado el Gran Maestre de la Fundación visitará personalmente las cámaras acorazadas del banco; poco después el Gran Maestre confirmará a Héctor la desaparición de una parte del tesoro de la Fundación y lo que es peor, la posibilidad de que sean liberados accidentalmente algunos de los Nephilim prisioneros.

Evidentemente la Fundación no podrá acudir a las autoridades para denunciar el robo: durante años ha evitado las tasas fiscales con que el Estado grava los objetos de arte, además existe el peligro de que sea descubierta la existencia de la Fundación. Por todo ello Héctor recibirá la orden de recuperar los objetos con la mayor rapidez y discreción posibles, eliminando a cualquier persona sospechosa de ser un Nephilim.

El sábado al mediodía Héctor acudirá a la finca que Javier tiene en las afueras. Gracias a las influencias de la Orden conseguirá sin problemas una entrevista con el financiero. Durante la entrevista Héctor ordenará literalmente a Javier que restituya los objetos al lugar de donde proceden. El tono de voz usado por Héctor (así como la influencia de las personas que le han anun-



ciado la llegada de éste, de hecho miembros de la Orden) convencerán a Javier de que ha tropezado con algo gordo y que lo mejor que puede hacer es obedecer y olvidarse del asunto.

Javier telefoneará a la empresa de seguridad que se encargó de llevar los objetos al museo de Gaspar, ordenándoles que lleven de vuelta los objetos al banco. Cuando los guardias de seguridad lleguen al museo los colaboradores de Gaspar se negarán inicialmente a entregar los objetos sin la autorización de éste.

Pero, teniendo en cuenta que el hombre que dirige a los guardias (que no es otro que Héctor) les muestra unos papeles según los cuales el propietario de los objetos ha cambiado de opinión respecto a la peritación de estos, no les quedará otro remedio que permitir que se los lleven.

Héctor descubrirá enseguida que faltan algunos de los objetos, averiguando por los colaboradores de Gaspar que es éste quien los tiene. Después de haberse asegurado de que los objetos incautados se hallan a resguardo en el banco, Héctor procederá a localizar a Gaspar para conseguir las piezas que faltan.

Cita con el destino

Lo que suceda a continuación dependerá en gran medida de la forma de actuar de los Nephilim de los jugadores; mientras tanto el árbitro deberá tener en cuenta los siguientes sucesos y posibilidades:

- Héctor intentará ponerse en contacto con Gaspar. Primero irá a la casa que éste tiene en la ciudad y, al no obtener respuesta, penetrará ilegalmente en ella registrándola hasta asegurarse de que allí no se encuentran los objetos. De una forma u otra sabrá lo de la casa en el campo (ya sea a través del equipo de restauradores del museo o al registrar el apartamento en la ciudad) por lo que, el sábado por la noche, se presentará en la casa que la familia de Gaspar tiene en el pueblo para reclamar los objetos.
- Dependiendo del número de jugadores que haya en la partida y del carácter que el árbitro quiera imprimir a ésta, Héctor puede presentarse acompañado por uno o más ayudantes miembros de la Orden, con el fin de reclamar de forma contundente los objetos. Asimismo Héctor puede llevar encima un talismán de Auricalco con el fin de detectar y/o protegerse de la posible presencia de Nephilim.
- De igual forma, con el fin de aumentar la tensión, el árbitro puede hacer que, a primera hora del sábado, un Mario histérico se presente en la casa que Gaspar tiene en el pueblo: el joven ejecutivo habrá estado conduciendo (borracho y/o drogado) toda la noche para derrumbarse en medio de la salita balbuceando incoherencias.

El principal objetivo de los personajes deberá ser el pasar inadvertidos como Nephilim ante Héctor, buscando alguna forma de conservar sus estasis sin atraer la atención de la Orden. De esta forma podrán disfrutar con seguridad del entorno en el que se han encarnado, disponiendo de una excelente cobertura para proseguir sus aventuras en la campaña "Los Vigilantes" de próxima aparición.

PNJ's

Se incluyen las características de Pedro y Luz, dos hipotéticos hijos de Gaspar y María, para el caso de que el master decida arbitrar la partida a varios jugadores. ●

GASPAR
Sexo: Masculino
Edad: 38
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 18
Cultura Siglo XX (edux3): 54
Profesión: restaurador de obras de arte
Familia: POT 14
COMPETENCIAS
Artes: Pintura 70%.
Comunicación: Informarse 50%.
Social: Contactos 40%.
Cultura: Historia 70%, Geografía 70%.
CARACTERÍSTICAS
FUE: 12
CON: 14
INT: 15
DES: 13
CAR: 12
Ka-Sol: 13

MARÍA
Sexo: Femenino
Edad: 35
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 18
Cultura Siglo XX (edux3): 54
Profesión: bibliotecaria
Familia: POT 14
COMPETENCIAS
Artes: Fotografía 60%.
Comunicación: Informarse 75%.
Ciencias: Informática 45%.
Cultura: Historia 30%.
Social: Adaptación 30%
Percepción: Psicología 60%
CARACTERÍSTICAS
FUE: 12
CON: 12
INT: 14
DES: 15
CAR: 15
Ka-Sol: 12

PEDRO
Sexo: Masculino
Edad: 14
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 10
Cultura Siglo XX (edux3): 30
Profesión: estudiante
Familia: POT 14
POSESIONES
Un PC.
Una *mountain bike*.
COMPETENCIAS
Artes: Música 30%.
Comunicación: Regatear (cartas de *Magic*) 50%.
Discreción: Despl. en silencio 50%, Disimular 50%.
Ciencias: Informática 60%.
Atletismo: Saltar 30%, Escalar 30%.
CARACTERÍSTICAS
FUE: 9
CON: 10
INT: 12
DES: 10
CAR: 9
Ka-Sol: 8

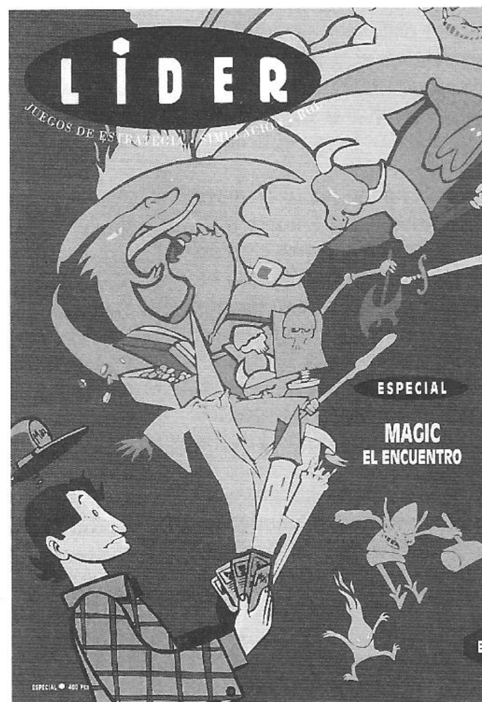
LUZ
Sexo: Femenino
Edad: 15
Nivel Social: 14
Oportunidad (nsx3): 42
Educación: 10
Cultura Siglo XX (edux3): 30
Profesión: estudiante
Familia: POT 14
POSESIONES
Una cazadora de cuero con adornos metálicos.
Una amplia colección de CD de *heavy metal*.
COMPETENCIAS
Artes: Comedia 40%, Cantar 30%, Música 30%, Poesía 70%.
Comunicación: Elocuencia 50%, Informarse 50%.
Ocultismo: Astrología 30%.
CARACTERÍSTICAS
FUE: 10
CON: 14
INT: 13
DES: 16
CAR: 12
Ka-Sol: 12

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!

SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





•••• BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN ••••

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número.......................................recibiendo el primero contrarreembolso (2.370,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________

Dirección: ____________________ Tel.: ______________

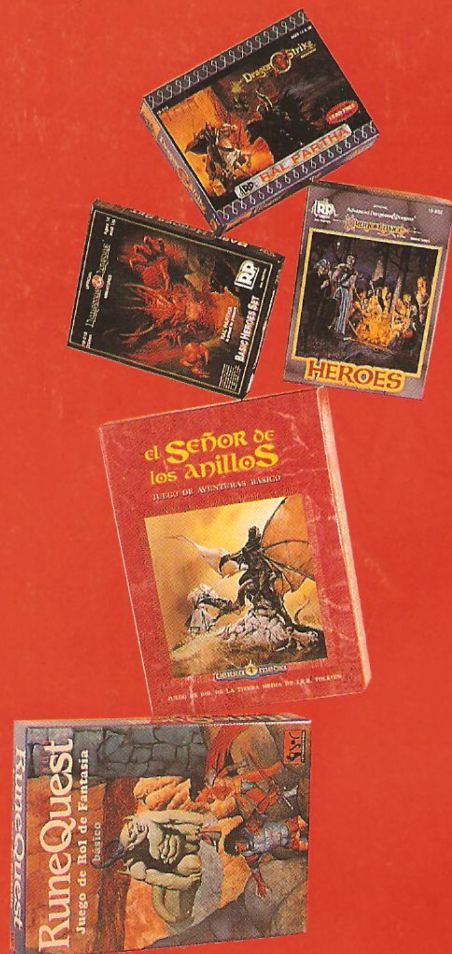
Localidad: ____________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐	LIDER 37 ☐	LIDER 43 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐	LIDER 38 ☐	LIDER 44 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 33 ☐	LIDER 39 ☐	LIDER 45 ☐
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	LIDER 34 ☐	LIDER 40 ☐	LIDER 46 ☐
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	LIDER 35 ☐	LIDER 41 ☐	ESP. MAGIC ☐
LIDER 6 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 30 ☐	LIDER 36 ☐	LIDER 42 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.



JUEGOS DE ROL Y FIGURAS

MAGIC: EL ENCUENTRO



JUEGOS DE CARTAS



INTERNACIONAL

Sant Hipòlit, 20
T. 34(9)3 345 85 65
F. 34(9)3 346 53 62
08030 Barcelona

JUEGOS DE ROL Y DADOS

- EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
- LA LLAMADA DE CTHULHU
- IN NOMINE SATANIS
- ROLEMASTER
- AQUELARRE
- STAR WARS
- ORÁCULO



JUEGOS DE ESTRATEGIA

